

**HUBUNGAN ANTARA KESEPIAN DENGAN KECENDERUNGAN
ADIKSI *GAME GACHA***

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh derajat Sarjana Psikologi



Disusun Oleh :

Reza Andre Purnomo

30702000171

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG**

2024

**HUBUNGAN ANTARA KESEPIAN DENGAN KECENDERUNGAN
ADIKSI GAME GACHA ONLINE**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

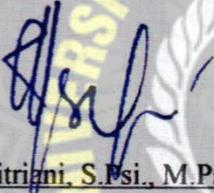
REZA ANDRE PURNOMO

30702000171

Telah disetujui untuk diuji dan dipertahankan di depan Dewan Penguji guna
memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Psikologi

Pembimbing

Tanggal


Anisa Fitriani, S.Psi., M.Psi., Psikolog

19 Agustus 2024

Semarang, 19 Agustus 2024

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Islam Sultan Agung



Dr. Joko Kuncoro, S.Psi., M.Si.

NIK. 210799001

HALAMAN PENGESAHAN

**Hubungan Antara Kesenian dengan Kecenderungan Adiksi
Game Gacha**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Reza Andre Purnomo

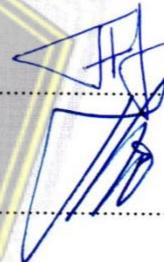
30702000171

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada 27 Agustus 2024

Dewan Penguji

1. Ratna Supradewi, S. Psi, M. Si, Psikolog
2. Falasifatul Falah, S.Psi., MA.
3. Anisa Fitriani, S.Psi, M.Psi, Psikolog

Tanda Tangan



Skripsi ini diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

Semarang, 27 Agustus 2024

Mengetahui,
Dekan Fakultas Psikologi UNISSULA



Dr. Joko Kuncoro, S.Psi., M.Si
NIDN. 210799001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya Reza Andre Purnomo dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab menyatakan bahwa

1. Skripsi ini hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh keserjanaan diperguruan tinggi.
2. Sepanjang pengetahuan saya, skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang dituliskan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.
3. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini, maka saya bersedia derajat keserjanaan saya dicabut

Semarang, 19 Agustus 2024

Yang menyatakan



Reza Andre Purnomo

MOTTO

“...tetapi boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu. Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.”

(Q.S. Al Baqarah: 216)



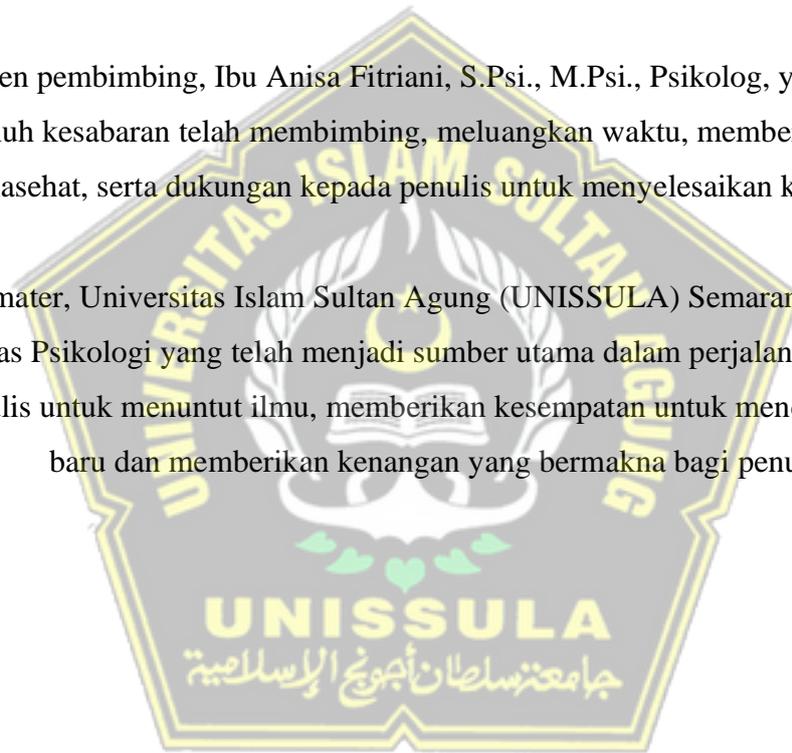
PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Atas izin Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang serta tidak lupa mengucapkan syukur Alhamdulillah robbil 'alamin, kupersembahkan karyaku ini kepada orang tua yang tidak pernah lupa untuk memberikan dukungan selama penulis menyelesaikan karya ini.

Dosen pembimbing, Ibu Anisa Fitriani, S.Psi., M.Psi., Psikolog, yang dengan penuh kesabaran telah membimbing, meluangkan waktu, memberikan ilmu, nasehat, serta dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan karya ini.

Almamater, Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) Semarang, khususnya Fakultas Psikologi yang telah menjadi sumber utama dalam perjalanan pendidikan penulis untuk menuntut ilmu, memberikan kesempatan untuk mencoba hal-hal baru dan memberikan kenangan yang bermakna bagi penulis.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT dan atas kehendak-Nya maka penulis dapat menyelesaikan dengan baik salah satu syarat guna memperoleh gelar S-1 Sarjana Psikologi. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW, keluarga dan para sahabatnya.

Penulis mengakui bahwa dalam penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan seperti apa yang diharapkan, dalam penyusunan ini penulis tentu saja kesulitan dan hambatan selalu ada namun karena Ridho Allah dan bantuan dari berbagai pihak yang terkait, maka penulis mampu melalui dan menyelesaikan skripsi. Penulis dengan rasa hormat dan segala kerendahan hati ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Joko Kuncoro, S.Psi., M.Si. Selaku Dekan Fakultas Psikologi UNISSULA atas dedikasinya dalam proses akademik serta apresiasi dan motivasinya terhadap siswa untuk terus berprestasi
2. Ibu Anisa Fitriani, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan dan nasehat dengan sabar selama proses pembuatan skripsi.
3. Ibu Agustin Handayani, S.Psi., M.Si selaku wali dosen di Fakultas Psikologi yang senantiasa membantu dan memberikan saran, arahan dan perhatian kepada penulis selama melaksanakan pendidikan di Fakultas Psikologi UNISSULA
4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Psikologi UNISSULA selaku pengajar yang memberikan pembelajaran selama ini dalam perkuliahan.
5. Bapak dan Ibu Staf Tata Usaha dan perpustakaan Fakultas Psikologi UNISSULA, terimakasih atas bantuan dan kerja sama dalam memberikan segala fasilitas pada masa kuliah.
6. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan, bantuan, motivasi, do'a yang tulus, sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan menyelesaikan skripsi ini.

7. Teman-teman angkatan 2020 terutama kelas C psikologi 2020, terimakasih atas kebersamaan selama kuliah. Waktu-waktu Bersama kalian tidak akan bisa tergantikan.
8. Seluruh pihak yang telah ikut serta membantu dan memberikan doa maupun dukungan kepada penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa karya ini jauh dari kesempurnaan untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik serta saran dari pembaca untuk menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap karya ini mampu bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Semarang, 19 Agustus 2024

Yang menyatakan

Reza Andre Purnomo



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
A. Adiksi Game Online.....	12
1. Definisi adiksi <i>game online</i>	12
2. Aspek-aspek Adiksi.....	13
3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Adiksi.....	16
B. Permainan <i>Gacha</i>	19
1. Pengertian <i>Gacha</i>	19
2. Jenis-jenis game <i>gacha</i>	20
C. Kesepian	22
1. Definisi Kesepian	22
2. Aspek-aspek Kesepian	23
3. Macam-macam Kesepian	24
4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kesepian	24

D.	Hubungan Kesenian Dengan Kecenderungan Adiksi <i>Game Gacha</i>	25
E.	Hipotesis	26
BAB III	METODE PENELITIAN	27
A.	Identifikasi Variabel.....	27
B.	Definisi Operasional.....	27
1.	Kecenderungan adiksi bermain <i>game gacha</i>	27
2.	Kesenian	28
C.	Populasi, Sampel, dan Sampling	28
1.	Populasi	28
2.	Sampel.....	28
3.	Teknik Pengambilan Sampel	28
D.	Metode Pengumpulan Data	29
1.	Skala Kesenian UCLA <i>version 3</i>	29
2.	Skala Game Addiction.....	30
E.	Validitas, Uji Daya Beda Aitem, dan Estimasi Reliabilitas Alat Ukur.....	31
1.	Validitas	31
2.	Uji Daya Beda	32
3.	Reliabilitas Alat Ukur.....	32
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
A.	Orientasi Kanchah dan Pelaksanaan Penelitian.....	33
1.	Orientasi kanchah penelitian	33
2.	Persiapan Penelitian	34
B.	Pelaksanaan penelitian.....	41
C.	Analisis Data dan Hasil Penelitian	43
1.	Uji Asumsi.....	43
2.	Uji Hipotesis.....	44
D.	Deskripsi Hasil Penelitian	44
1.	Deskripsi Data Skor Kesenian.....	45
2.	Deskripsi Data Skor Kecenderungan Adiksi <i>Game Gacha</i>	46
E.	Pembahasan	47

F. Kelemahan Penelitian.....	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	50
A. Kesimpulan.....	50
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	51
LAMPIRAN.....	55



DAFTAR TABEL

Tabel 1.	<i>Blueprint skala UCLA Loneliness Scale Version 3</i>	30
Tabel 2.	<i>Blueprint Skala Game Addiction Scale</i>	31
Tabel 3.	<i>Item-Rest Corelation Alat Ukur UCLA Loneliness Scale Version 3</i> ...	35
Tabel 4.	<i>Sebaran aitem skala UCLA Loneliness Scale Version 3</i>	36
Tabel 5.	Sebaran aitem skala Game Addiction Scale.....	37
Tabel 6.	Sebaran aitem skala UCLA Loneliness Scale Version 3	38
Tabel 7.	Sebaran aitem skala Game Addiction Scale.....	39
Tabel 8.	Sebaran Nomor Aitem Skala UCLA Loneliness Scale Version 3 .	40
Tabel 9.	Sebaran Nomor Aitem Skala Game Addiction Scale	41
Tabel 10.	Data Karakteristik Responden yang Menjadi Subjek	41
Tabel 11.	Hasil Uji Normalitas	43
Tabel 12.	Norma Kategorisasi Skor	44
Tabel 13.	Deskripsi Skor pada Skala UCLA Loneliness Scale Version 3	45
Tabel 14.	Norma Kategorisasi Skala UCLA Loneliness Scale Version 3	45
Tabel 15.	Deskripsi Skor Pada Skala Game Addiction Scale	46
Tabel 16.	Norma Kategorisasi Skala Game Addiction Scale.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Kategorisasi Kesepian.....	46
Gambar 2.	Kategorisasi Kecenderungan Adiksi Game Gacha.....	47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Skala Uji Coba.....	56
Lampiran B	Tabulasi Data Skala Uji Coba	62
Lampiran C	Uji Daya Beda Aitem Dan Reliabilitas	67
Lampiran D	Skala Aitem Penelitian Setelah Gugur	70
Lampiran E	Tabulasi Data Skala Penelitian	80
Lampiran F	Analisis Data	95
Lampiran G	Surat Keterangan Dan Dokumentasi Penelitian	98



HUBUNGAN ANTARA KESEPIAN DENGAN KECENDERUNGAN ADIKSI GAME GACHA

Reza Andre Purnomo¹, Anisa Fitriani S.Psi., M.Psi., Psikolog²
Fakultas Psikologi
Universitas Islam Sultan Agung
Email: rezaandre02@std.unissula.ac.id, anisa.fitriani@unissula.ac.id

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kesepian dengan kecenderungan adiksi game *gacha* yang dilakukan di komunitas WARNET x Mokurins Hoyoverse Indonesia pada platform media sosial *Discord*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan subjek penelitian sebanyak 168 responden yang didapatkan menggunakan metode *accidental sampling*. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan skala *UCLA Loneliness Scale Version 3* dengan nilai reliabilitas 0,892 dan *Game Addiction Scale* dengan nilai reliabilitas 0,937. Analisa data dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi *product moment* Pearson, dengan bantuan Program *Software statistical Program for Social Science* versi 27 (SPSS). Hasil penghitungan hubungan kesepian dengan kecenderungan adiksi game *gacha* terdapat nilai koefisien korelasi sebesar 0,357 dan bernilai positif dengan signifikasni (sig) sebesar 0,000 berdasarkan nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil taraf signifikan 0,05 (5%) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kesepian dan kecenderungan adiksi game *gacha*. Semakin tinggi tingkat kesepian maka semakin tinggi tingkat kecenderungan adiksi game *gacha* dan sebaliknya, semakin rendah tingkat kesepian maka semakin rendah tingkat kecenderungan adiksi game *gacha*.

Kata kunci: Kesepian, Kecenderungan Adiksi Game *Gacha*, dan Game *Gacha*

THE RELATIONSHIP BETWEEN LONELINESS AND GACHA GAME ADDICTION TENDENCY

Reza Andre Purnomo¹, Anisa Fitriani S.Psi., M.Psi., Psikolog²
Faculty of psychology
Universitas Islam Sultan Agung
Email: rezaandre02@std.unissula.ac.id, anisa.fitriani@unissula.ac.id

ABSTRACT

The study aims to determine the relationship between loneliness and the tendency of gacha game addiction carried out in the WARNET x Mokurins Hoyoverse Indonesia community on the Discord social media platform. This study uses a quantitative method with 168 research subjects obtained using the Accidental Sampling method. In data collection, researchers used the UCLA Loneliness Scale Version 3 with reliability score of 0,892 and Game Addiction Scale with reliability score of 0,937. Data analysis in this study used the Pearson product moment correlation technique, with the help of the Program for Social Science version 27 (SPSS) statistical software program. In the relationship between similarity and the tendency of gacha game addiction, there is a coefficient correlation value of 0.357 and a positive value with a significance (sig) of 0.000 based on the sig. (2-tailed) value of 0.000 which is smaller than the significance level of 0.05 (5%) indicating that there is a significant relationship between loneliness and the tendency of gacha game addiction. The higher the level of equality, the higher the tendency of gacha game addiction and vice versa, the lower the level of equality, the lower the tendency of gacha game addiction.

Keyword: *Loneliness, Gacha Game Addiction Tendency, and Gacha Game*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Game online atau permainan daring dalam didefinisikan sebagai permainan elektronik atau video game yang membutuhkan internet ketika dimainkan untuk berinteraksi atau berhubungan dengan pemain lain. Umumnya pemain dihubungkan melalui internet sehingga memungkinkan untuk berinteraksi di dunia virtual game tersebut dan dibuat sedemikian rupa dengan kehidupan sosial dan material yang ada dengan struktur narasi yang terbuka sehingga pemain memiliki kebebasan untuk melakukan apa yang mereka mau lakukan. Umumnya pemain diberikan atau diminta untuk membuat suatu karakter atau avatar untuk berinteraksi tidak hanya dengan obyek yang ada di dunia virtual tetapi juga dengan pemain lain (Chen, 2014);(Nurmagandi & Hamid, 2020).

Game online biasanya membutuhkan pemain untuk bekerja sama dengan pemain lain untuk bermain atau menyelesaikan misi sesuai dengan instruksi dari permainan. Tidak hanya itu pemain juga bisa membandingkan skor atau hasil dari permainan mereka dengan pemain lain dan menantang pemain lain untuk mengalahkan mereka atau mengajak bermain bersama. Melalui data yang didapat melalui survey penetrasi internet di Indonesia oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2022 didapatkan bahwa dari 210.026.769 jiwa dari total 272.682.600 telah terhubung dengan internet dan sebanyak 14.23% atau 29.886.809 orang menggunakan internet untuk bermain *game online* Arif (2022).

Game online memiliki banyak jenis dan umumnya memiliki banyak pemain dalam suatu jaringan atau server atau yang disebut dengan *masively online multiplayer games (MMOG)*. Penelitian ini hanya dibatasi pada permainan *Gacha*. Permainan *gacha* sering ditemui pada game yang ada di *smartphone*. Hal tersebut dikarenakan kemudahan dalam akses, perkembangan teknologi yang mumpuni, dan ditambah juga karena sekarang hampir semua orang sudah *memiliki smartphone* Tirtasamita (2020). Permainan video *Gacha* memiliki bermacam-

macam genre sehingga mampu untuk menarik berbagai kalangan. Permainan video *Gacha* umumnya melibatkan item didalam game atau perolehan karakter yang bersifat acak. Pemain biasanya menggunakan mata uang virtual didalam permainan (*in-game virtual currency*) atau mata uang yang sesungguhnya untuk melakukan gacha atau yang biasanya disebut *gacha pull*. Dilihat dari sifat perolehan karakter atau item yang acak, pemain biasanya harus melakukan beberapa kali *Gacha pull* Xue (2020).

Permainan video Gacha dapat dimainkan tanpa harus mengeluarkan uang. Permainan video gacha umumnya merupakan permainan video yang bersifat gratis atau *free-to-play* (F2P) dengan layanan aktif atau *live service* dan bisa disebut juga sebagai *game-as-a-service* (*GaaS*) (Wu, 2023). Umumnya permainan video yang bersifat layanan aktif tidak mengandalkan penjualan permainan sebagai pendapatan utama dan mengandalkan pendapatan dari cara lain seperti *microtransaction* atau transaksi menggunakan mata uang sesungguhnya di dalam permainan, dan sistem langganan atau *subscription* sehingga permainan tersebut mampu untuk memberikan pembaharuan konten untuk dinikmati.

Gacha, Gashapon, atau Gachapon merupakan sebuah deskripsi yang diberikan kepada *vending machine* dari Jepang pada tahun 1961 yang tujuannya adalah mengeluarkan mainan dalam kapsul ketika dimasukan uang. Gashapon/Gachapon sekarang populer diadaptasi secara digital menjadi genre permainan video *Gacha* (*Gacha video games*) dan *massively multiplayer online games* (*MMO*). Contohnya seperti *Fate Grand Order*, *Arknights*, *Genshin Impact*, *Honkai: Star Rail*, *Granblue Fantasy*, *Diablo Immortals*, *Mobile legends* dan lain-lain (C. Chen & Fang, 2023).

Alasan mengapa permainan video Gacha dipilih adalah karena permainan video gacha merupakan *predatory monetization game* yang didefinisikan oleh beberapa sumber (King & Delfabbro, 2018); (Prawida & Wahyuningsih, 2023) sebagai monetisasi video game yang melibatkan sistem pembelian yang menyembunyikan biaya sebenarnya sampai pemain sudah berkomitmen secara finansial dan mental. Hal tersebut mengaburkan batas bermain game dengan berjudi dan menimbulkan risiko kerugian pada berbagai aspek hidup bagi mereka

yang memiliki kecenderungan dan penderita gangguan adiksi game (*internet addiction*).

Semua pemain game video gacha diberikan kesempatan yang sama untuk untuk melakukan gacha, memiliki kemungkinan untuk mendapatkan produk yang sama tetapi beberapa pemain memutuskan untuk mengeluarkan uang untuk mendapatkan kesempatan gacha lebih, sehingga menumbuhkan pertanyaan mengenai perilaku tersebut dan apa yang mendasari perilaku tersebut. Melalui survei yang dilakukan oleh Populix di Indonesia Populix (2022), pada tahun 2022 di Indonesia didapat bahwa sebanyak 46% pengisi survey mengakui merasa kesepian atau memiliki interaksi sosial yang kurang atau minim selama paling tidak sekitar 6 bulan terakhir. Hal tersebut merupakan salah satu kecenderungan utama yang mampu membuat seseorang memiliki gangguan permainan internet atau *internet gaming disorder* APA (2013).

Adiksi dapat di definisikan sebagai kumpulan atau kluster perilaku yang berkorelasi dan terhubung karena suatu proses yang mendasari. Kecenderungan juga sering dijelaskan sebagai keinginan yang sangat luar biasa atau tidak terkendali untuk menggambarkan kegigihan penggunaan suatu zat adiktif atau suatu perilaku yang adiktif meskipun terdapat konsekuensi yang merusak. Walaupun digambarkan sebagai tak terkontrol oleh penderita, perilaku tersebut merupakan hasil respon terhadap lingkungan dan pilihan yang ditanggapi pada saat itu. Contohnya individu yang memiliki adiksi obat-obatan menggunakan obat untuk merasa lebih baik (penguatan positif), karena obat-obatan menghilangkan perasaan yang tidak menyenangkan (penguatan negatif), karena otak memproses penguatan positif sebagai nilai baik atau dianggap sebagai *reward* dari waktu ke waktu hingga sampai di titik dimana perilaku adiksi terjadi secara otomatis tanpa berpikir. Hal tersebut disebabkan oleh sistem kerja penghargaan otak khususnya pelepasan dopamin, proses kognitif seperti kepercayaan, ekspektasi, efikasi diri, dan cara koping (Gifford & Humphreys, 2007); Alavi dkk. (2012)

Adiksi memiliki dampak yang sangat beragam. Hal tersebut dikarenakan banyaknya hal-hal yang dapat menimbulkan adiksi. Adiksi yang parah dapat menimbulkan berbagai masalah pada fisik dan mental. Contoh masalah yang

ditimbulkan oleh adiksi secara fisik seperti masalah gangguan pernapasan dan pencernaan pada adiksi alkohol dan obat-obatan, kerusakan fungsi otak seperti penurunan kerja kognisi juga terdapat pada berbagai adiksi. Adiksi juga membuat individu untuk mengabaikan lingkungan dan juga orang-orang disekitar. Sehingga meningkatkan risiko untuk mengembangkan berbagai masalah atau komorbiditas lain. Tidak hanya itu orang yang mengalami adiksi cenderung tidak memiliki banyak interaksi sosial sehingga kurang memiliki bantuan sosial yang baik. (de Jong Gierveld dkk., 2009); (Gifford & Humphreys, 2007); Alavi dkk. (2012)

Internet addiction merupakan adiksi yang disebabkan oleh penggunaan internet yang berlebihan. Adiksi internet terbagi menjadi lima sub-tipe seperti adiksi *cybersexual* (pornografi), adiksi *cyber-relational* (hubungan *online*), *net compulsion* (judi dan belanja *online*), informasi yang berlebihan, dan adiksi *computer* atau adiksi yang ditandai dengan individu yang terlibat dengan game yang sangat berlebihan sehingga mempengaruhi kehidupan seseorang, umumnya merusak dan tidak produktif, dan mampu mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Umumnya seseorang yang mengalami adiksi bermain *game online* akan meninggalkan kewajiban dan pekerjaannya untuk bermain *game online*. Hal tersebut ditandai dengan gejala-gejala seperti waktu bermain yang signifikan selama kurun waktu kurang lebih 12 bulan, merasa cemas atau sedih ketika waktu bermain berkurang atau tidak bermain dalam jangka waktu tertentu, kehilangan minat untuk melakukan hobi atau menikmati hiburan lain, kesulitan untuk berhenti dan lain-lain (Rahman Azis Prasajo, 2018).

Penulis melakukan wawancara terhadap beberapa informan untuk mengetahui lebih lanjut apakah masalah yang ditulis diatas terjadi secara nyata. Pertama, adalah informan AR yang merupakan seorang mahasiswa di kota J, berjenis kelamin laki-laki, berumur 21 tahun dan sudah bermain permainan gacha dari sekitar tahun 2018.

Menurut wawancara yang dilakukan dengan AR, didapatkan bahwa AR memiliki 4 alasan bermain permainan Gacha. Pertama, karena desain karakternya yang menarik. Kedua, AR sudah mengeluarkan banyak uang (AR mengeluarkan sekitar 6 juta rupiah sebagai estimasi kasar, data tersebut didapatkan melalui

wawancara lanjutan beberapa hari setelah wawancara pertama dilakukan), ketiga, AR bermain untuk mengenang semasa AR saat masih berada pada bangku SMA bermain bersama teman-temannya. Keempat, adalah sebagai pengalih perhatian atau menyibukan diri.

AR menyatakan bahwa dirinya tidak bisa merasa puas ketika bermain dan mengeluarkan uang untuk permainan *gacha*. Hal tersebut dikarenakan adanya penambahan konten yang selalu dikeluarkan setiap jangka waktu tertentu, sehingga membuat karakter atau produk yang didapatkan sebelumnya kurang memuaskan atau efektif.

"...nah itu sebenarnya untuk game gacha, kam selalu kada puas. Seratus persen selalu kada puas, kam selalu pengen pengen lagi tuh, itu pang kam selalu kada puas..."
(...nah itu sebenarnya untuk game gacha kamu selalu tidak puas. Seratus persen selalu tidak puas, kamu selalu mau dan mau lagi. Ya begitulah kamu selalu tidak merasa puas...) (AR, 2024)

Ar juga menjelaskan jika dia umumnya bermain hanya sekitar 5-30 menit jika sedang tidak ada suatu *event* dan jika terdapat suatu *event* dalam permainan bisa berjam-jam dan menurut wawancara tambahan 4-6 jam bisa dilakukan dan AR pernah menghabiskan waktu lebih dari 6 jam pada suatu *event* Arknights karena mengharuskan menyusun strategi yang kompleks. AR juga mengeluhkan jika AR merasa pengeluarannya mempengaruhi keuangan AR sekarang. Karena AR tingal sendirian merantau untuk berkuliah.

"...Tapi mun ada event bisa 6 jam lebih. Kaya cc season berapa tuh lupa..."
(...tapi kalau ada event bisa 6 jam lebih. Kaya cc[sebuah mode permainan strategi] season berapa itu lupa...)
"kalo pas 2021 kebawah pas masih tinggal dirumah gk ada masalah palingan cuman ditanya kemana aja uang jajan kok cepet habis, kalo sekarang dampak nya kerasa banget, tinggal sendiri harus manage uang lebih keras"
(sebelum 2021 sewaktu masih tinggal dirumah tidak ada masalah. Paling cuma ditanya kemana saja uang jajannya kok cepet habis, kalua sekarang dampaknya terasa banget, tinggal sendiri harus bisa mengola uang lebih keras) (AR, 2024)

AR mengakui bahwa AR akan merasa gelisah dan sedikit pusing jika AR tidak bisa bermain permainan Gacha dalam jangka waktu tertentu. Hal tersebut

dikarenakan oleh sistem berlangganan bulanan yang diberikan oleh penyedia permainan yang umumnya bertujuan untuk memudahkan pemain mengumpulkan mata uang premium dalam permainan gacha yang diberikan secara perhari sehingga pemain harus masuk keadalam permainan atau game untuk mengklaim mata uang premium atau bonus-bonus yang ditawarkan dalam sistem berlangganan bulanan tersebut.

"...kalau ada hari monthly yang kelewat tu baru agak gelisah lawan pusing aku..."
(...kalau ada hari monthly yang kelewatan itu aku baru agak gelisah sama pusing...) (AR, 2024)

Subjek mengakui selama bermain permainan gacha AR mengeluhkan beberapa masalah seperti jadwal tidur yang terganggu, lupa mengerjakan tugas karena terlalu lama atau terlalu sering bermain sehingga lupa.

"Hmmm... efek buruknya ya ada sih jelas ada yang... amun aku lah ini mun aku nih. Yang jar kam ada tugas yang kada tegawi tu ada. jam tidur tu ada pang..."
(Hmmm... efek buruknya itu jelas ada sih, kaya kalua aku itu kaya katamu lupa ngerjain tugas, jam tidur juga ada, iya ada...) (AR, 2024)

Dalam wawancara yang dilakukan AR mengakui bahwa dirinya merasa kesepian karena sedang merantau untuk berkuliah jauh dari rumah ketika ditanyakan apakah AR merasa kesepian oleh penulis. AR mengakui bahwa alasan AR merasa kesepian adalah karena kebiasaan AR yang umumnya bersama orang-orang terdekatnya ketika berada di rumah dan sekarang orang-orang terdekat AR tidak ada bersama AR untuk mengingatkan, membantu dan berinteraksi dengan AR sehingga AR merasa kesepian.

"interaksi sosialku? Interaksi sosialku lawan orang asli? Iya pang, ho'oh. Kalau onlen ya... kam liati ai aku hampir tiap hari pander lawan buan kam sampai malam-malam. terus tiap pagi ga ada yang bangunin tuh, ga ada yang ngingetin, ga ada yang bikin sarapan.
(interaksi sosialku? Sama orang asli? Iya sih. Kalua onlen ya... kamu lliat aja hamper tiap hari ngomong sama kalian sampai malam-malam. Terus tiap pagi ga ada yang banguninm ga ada yang ngingetin, ga ada yang bikin sarapan.) (AR, 2024)

Subjek mengakui bahwa tidak ada teman kuliahnya yang mengajaknya untuk nongkron atau bermain dan kalau ada, AR cenderung untuk menolak ikut

*“Amun orang-orang kampus sih ga ada yang pernah ngajak aku nongkrong sih. tapi sekitar 60-70% aku ga bakal ikut pang”
(kalau orang kampus sih engga ada yang ngajak nongkrong. Tapi sekitar 60-70% aku gabakal ikut) (AR, 2024)*

Kedua, adalah informan berinisial IAF yang merupakan seorang mahasiswa berumur 21 dari kota B. melalui wawancara IAF bermain permainan *gacha* semenjak kelas 3 SMP atau sekitar tahun 2017. IAF juga mampu bermain sampai 3 jam dan selalu memaksakan untuk bisa bermain.

“Random sih kalau dalam sehari. Ya kadang mungkin bisa bolak-balik, alau misalkan ada event yang panjang kadang 1-3 jam sih palingan...”

“Kalau misal sibuk tapi... mungkin kaya bisa apa ya. Misal ada beberapa game yang nginstallnya di hp. Ada yang engga karna storage ga kuat, terus kan bisa di hp mungkin dibuka di hp itu juga selalu maksa sih...” (IAF 2024)

Subjek IAF juga sering melupakan tugas kuliahnya karena sibuk bermain game *Gacha*.

*“itu sih lebih ke, kadang kelupaan kalau misalkan kaya kontennya lama. Misalkan kaya *Arknights* yang endgame content nya mungkin kan ngulang karna gagal stage, gagal lagi.” (IAF 2024)*

Dari wawancara yang dilakukan ketika penulis bertanya mengenai apakah IAF merasakan kesepian dan subjek IAF menyatakan bahwa dirinya merasa kesepian.

“itu iya sih kaya misalkan pengen main keluar atau dirumah bosen atau apa. Kadang-kadang aja sih. Dirumah bosen ga ada aktivitas biasanya kaya libur atau apa kaya gitu, awal-awalnya paling mikir gua ga ada kerjaan ah keluar main.” (IAF 2024)

Ketiga, merupakan informan berinisial D berasal dari kota J, berjenis kelamin laki-laki, berumur 27 tahun yang bekerja sebagai konsultan keuangan di salah satu perusahaan *the big 4*. sudah mengenal permainan *gacha* semenjak 2017.

D menyatakan bahwa dirinya selalu mencoba untuk menyempatkan untuk bermain walaupun sedang bekerja dan mampu membuat pekerjaannya terundur

dan pulang telat. D dapat menghabiskan paling sedikit 10 menit dan mampu bermain sampai 4 jam ketika bermain.

"...tergantung mainnya. Kan variatif tuh. Kalo lu pengen kelarin daily doang paling 10-15 menit cabut. Kalau niat bisa sampe 2 jam main storynya, 2 jam, 3 jam, 4 jam bisa..."

"...kalau gua sih ditempat kerja bener-bener maen. Gua maen aja. Gue kalau ditempat kerja main aja tapi habistu kelarin kerjanya lagi, abis itu lanjut lagi. Terus kalau lagi bosan berenti, main dulu. Penting kerjaan kelar" (IAF, 2024)

Informan D menyatakan bahwa dia tidak merasa tidak enak atau selalu memikirkan permainan *gacha* ketika tidak bisa bermain dan mengakui membolos kerja untuk bermain karena takut ketinggalan dari pemain lain permainan *gacha* karena adanya perasaan *fear of missing out* (FOMO).

"...Waktu awal hypenya, ketinggalan ga enak rasanya. Waktu baru release tu kan, takut ketinggalan sama yang lain..."

"Sekarang mah bodo amat ga masuk 3-4 hari juga bodo amat. Waktu awal hypenya, ketinggalan ga enak rasanya. Waktu baru release tu kan, takut ketinggalan sama yang lain." (D, 2024)

Keempat, merupakan informan berinisial A, berasal dari kota J, berumur 22 tahun, berjenis kelamin laki-laki, sudah mengenal permainan *Gacha* dari tahun 2015. A merupakan mahasiswa dan juga karyawan di perusahaan S sebagai *data analyst*.

Informan A melaporkan bahwa dirinya memiliki kontrol diri yang kurang ketika ada karakter dengan desain yang menarik pada *gacha* dan akan mengeluarkan uang untuk mendapatkannya. A juga melaporkan jika dirinya merasa sedikit gelisah ketika tidak bisa bermain permainan *gacha* ketika ada suatu *event* yang didalamnya terdapat item atau produk yang diinginkan oleh A karena kesibukannya untuk masalah spesifik *gacha* hanya itu saja, tidak seperti masalah permainan online secara keseluruhan

"Apa ya... misalkan game gacha spesifik kaya gitu mungkin engga. Tapi kalau game secara keseluruhan mungkin iya. Tapi kalau game gacha secara spesifik uhh... mungkin kaya kadang kalau ada karakter yang remotely sedikitpun menarik walaupun ga ga pengen kadang gua gatel gitu pengen pull. Mungkin itu si yang spesifik gacha. Kalau karakternya pengennya on a whim engga. Tapi kalau misal karakternya gua pengen banget gua keluar uang"

"ya balik lagi kaya tadi misalkan ada item atau apapun gua pengen dari event-nya mungkin sedikit gelisah. Kalau engga ya santai aja gua" (A,2024)

Informan A melaporkan bahwa dirinya merasa kesepian semenjak putus dari pasangannya tahun lalu dan mendapatkan tekanan dari orang tua untuk bekerja rajin agar menjadi panutan adik-adiknya.

"Semenjak gua putus, kadang iya. Semenjak gua putus. Setahun terakhir... gua putus taun lalu, sekarang masih rada kesepian"

"orang tua sih. Terutama dari orang tua 'yang rajin kerjanya' gitu, inikan gue juga dikeluarga gua 3 bersaudara, gua paling gede. Gua harus set example gitu loh buat adek-adek gua." (A, 2024)

Data yang didapatkan melalui wawancara yang telah dilakukan menunjukkan adanya dampak dari perilaku kecenderungan adiksi permainan *gacha* yang ada. Melalui data yang didapat dapat ditarik kesimpulan bahwa adiksi permainan *gacha* dapat menimbulkan berbagai masalah, masalah yang ditimbulkan tidak hanya mental tetapi juga bisa mempengaruhi fisik dan juga finansial. Contohnya dari data yang didapat, pemain umumnya sudah mengenal dan bermain permainan *gacha* lebih dari 3 tahun, pemain permainan *gacha* mampu menghabiskan 1- 6 jam untuk bermain dalam satu sesi, pemain juga mampu menghabiskan uang yang tidak terbilang sedikit, pemain juga akan selalu mencari kesempatan dari kesibukan kegiatan sehari-hari untuk bermain atau mengerjakan misi harian, pemain juga cenderung sulit mengontrol diri ketika bermain sehingga sering meninggalkan tugas atau pekerjaan, pemain juga mengeluhkan perubahan jam tidur yang tidak baik dikarenakan bermain permainan *gacha*. Tidak hanya itu, dalam Alavi dkk. (2012) diketahui bahwa adiksi dapat ditimbulkan oleh berbagai faktor. Contohnya pengidap depresi, masalah kecemasan, stress, dan juga kesepian.

Kesepian merupakan perasaan yang tidak nyaman dan bahkan menyakitkan yang terjadi ketika kuantitas ataupun kualitas hubungan sosial yang dianggap atau dipandang kurang oleh diri sendiri, dan hal tersebut berkaitan dengan kesejahteraan psikologis atau *psychological well-being*. Kesepian tidak hanya terjadi pada remaja ataupun orang tua. Kesepian juga bisa hadir di semua

kalangan usia. Kesepian dapat disebabkan oleh berbagai hal di berbagai rentang usia. Teori psikososial Erikson menyatakan tahap perkembangan psikososial seseorang dibagi menjadi beberapa bagian dan di tiap tingkat itu sendiri memiliki tantangan-tantangan yang harus dihadapi seperti tantangan intra maupun tantangan interpersonal dari tiap individu. Jika suatu individu mengalami konflik pada salah satu tingkat perkembangan maka individu tersebut akan cenderung lebih mudah untuk mengalami masalah, contohnya seperti kepercayaan diri kurang, kesepian, depresi, kurang mampu memiliki komitmen dan lain-lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa faktor risiko yang berkaitan dengan hubungan dan interaksi sosial merupakan indikator universal kesepian (Hutten dkk., 2022)

Tantangan interpersonal yang unik pada setiap tingkatan perkembangan psikososial juga menjadi sebuah indikasi untuk menentukan sumber kecenderungan kesepian. Contohnya dalam tingkat dewasa muda ditekankan bahwa individu harus memiliki hubungan intim atau dalam kata lain hubungan romantis seperti menikah. Pasangan hidup merupakan indikator penting ketika individu bertransisi ke tingkat dewasa muda. Tidak hanya itu, keadaan atau konteks personal suatu individu memiliki kontribusi kepada kecenderungan perasaan kesepian pada individu yang tidak konform dengan norma yang dimiliki untuk rentang usia tertentu. Contohnya pada individu di tingkat dewasa tengah yang tidak memiliki pekerjaan tidak konform pada ekspektasi di rentang usia tersebut sehingga lebih rawan untuk mengalami kesepian (Qualter dkk., 2015); (Hutten dkk., 2022a).

Penelitian-penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa kesepian memiliki dampak yang cukup signifikan untuk kesehatan. Baik itu kesehatan mental maupun kesehatan fisik. Masalah umum yang disebabkan oleh kesepian meliputi berbagai faktor penyebab. Contohnya seperti orang yang kesepian cenderung kurang untuk melakukan olah raga, mengingat untuk meminum obat-obatan, melakukan cek kesehatan, mendapatkan nutrisi yang baik dan bahkan melakukan relaksasi. Beberapa penelitian sebelumnya juga ditemukan bahwa gangguan kesehatan fisik dan mental seperti tekanan darah tinggi, masalah kardiovaskular, alkoholisme, depresi, kecenderungan penyakit alzheimer, masalah kepribadian, psikosis dan bahkan bunuh diri (Gierveld dkk., 2009); (Hawley & Cacioppo, 2010); (Park dkk., 2020)

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan pada topik permainan gacha adalah seperti (Prawida & Wahyuningsih, 2023) dimana penelitian yang membahas mengenai bagaimana permainan *gacha* dapat menarik perhatian banyak orang dan membahas apa yang membuat pemain setia untuk bermain permainan *gacha*. Beberapa penelitian terdahulu membahas hal-hal seperti aspek ekonomi yang dipandang atau dinilai tinggi sehingga pemain rela untuk mengeluarkan uang dalam permainan *gacha* Tirtasamita (2020), implementasi model teori stoikastik atau teori ilmu peluang dan statistika (Wu, 2023), dan juga analisis dari desain permainan *gacha* menggunakan model pengambilan keputusan Markov dimana implementasi model teori stoikastik digunakan untuk memprediksi pengambilan keputusan seseorang (Chen & Fang, 2023).

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini, yaitu: apakah ada hubungan antara kesepian dengan kecenderungan adiksi game *gacha*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kesepian dengan kecenderungan adiksi game *gacha*.

D. Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya keilmuan, menambah wawasan, serta memberikan sumbangan positif terhadap ilmu psikologi.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menambah pengetahuan pembaca mengenai kecenderungan adiksi permainan *gacha* dan dampaknya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Adiksi Game Online

1. Definisi adiksi *game online*

Adiksi menurut APA (2017) dapat dikatakan sebagai penggunaan atau perilaku berlebih yang disalahgunakan, perilaku atau zat yang digunakan atau dilakukan mengaktifkan *reward system* secara langsung pada otak yang berkaitan langsung dengan perilaku *reinforcement* dan pembuatan ingatan sehingga individu yang mengalami adiksi cenderung untuk menyalahgunakan zat atau perilaku untuk merasakan gratifikasi instan ketimbang merasakan kepuasan melalui perilaku adaptif.

Adiksi terbagi menjadi dua. Pertama, merupakan adiksi zat, adiksi zat didefinisikan sebagai penyakit kronis otak yang dapat kambuh dimana terkarakterisasi dengan penggunaan obat-obatan atau zat yang kompulsif, walaupun konsekuensi yang berbahaya. Adiksi zat dianggap sebagai penyakit otak dikarenakan obat-obatan ataupun zat mampu mengubah struktur otak dan cara otak bekerja sehingga mengarah ke perilaku yang membahayakan seperti yang diperlihatkan oleh individu yang menyalahgunakan obat-obatan atau zat. Contoh obat-obatan atau zat seperti opium, nikotin, alkohol, heroin dan lain-lain (NIDA, 2014).

Kedua, adiksi perilaku. Umumnya berupa perilaku kompulsif yang membuat seseorang menjadi ketergantungan dan berulang-ulang walaupun mengetahui efek negatifnya, adiksi perilaku juga mengaktifkan *reward system* pada otak seperti adiksi zat. Kedua jenis adiksi memiliki efek negatif yang menghambat berbagai aspek kehidupan seseorang termasuk kesehatan, hubungan sosial, dan pekerjaan atau pendidikan. Contoh adiksi perilaku seperti berjudi, makan berlebih (*overeating*), kompulsi televisi dan adiksi internet (Goodman, 1990); Alavi dkk. (2012)

Adiksi dapat disimpulkan sebagai penyakit otak yang dapat kambuh karena penggunaan kompulsif suatu zat atau perilaku walaupun

konsekuensinya yang berbahaya. Adiksi mampu mengganggu hidup sehat, fungsi normal organ dan mental, konsekuensi berbahaya dan serius. Adiksi dapat dicegah dan bisa diobati tetapi jika tidak diobati dapat bertahan seumur hidup.

2. Aspek-aspek Adiksi

Menurut Goodman (1990) terdapat 6 aspek yang dapat digunakan untuk mengukur adiksi:

- a. Kegagalan berulang untuk menolak dorongan untuk melakukan perilaku tertentu.
- b. Meningkatnya rasa ketegangan dan antisipasi sebelum memulai perilaku.
- c. Kesenangan atau kelegaan pada saat melakukan perilaku tersebut.
- d. Perasaan kurang kendali saat melakukan suatu perilaku.
- e. Setidaknya lima dari sembilan kriteria berikut:
 - 1) Sering sibuk dengan perilaku atau aktivitas yang merupakan persiapan untuk perilaku tersebut.
 - 2) Sering terlibat dalam perilaku tersebut dalam tingkat yang lebih besar atau dalam jangka waktu yang lebih lama dari yang diharapkan.
 - 3) Upaya berulang-ulang untuk mengurangi, mengendalikan atau menghentikan perilaku tersebut.
 - 4) Banyak waktu yang dihabiskan dalam aktivitas yang diperlukan untuk perilaku tersebut, terlibat dalam perilaku tersebut, atau memulihkan diri dari dampaknya.
 - 5) Sering melakukan perilaku yang diharapkan dapat memenuhi kewajiban pekerjaan, akademik, rumah tangga, atau sosial.
 - 6) Aktivitas sosial, pekerjaan atau rekreasi penting yang dihentikan atau dikurangi karena perilaku tersebut.
 - 7) Kelanjutan perilaku meskipun diketahui mempunyai masalah sosial, keuangan, psikologis, atau fisik yang menetap atau berulang yang disebabkan atau diperburuk oleh perilaku tersebut.

- 8) Toleransi: Perlunya peningkatan intensitas atau frekuensi perilaku untuk mencapai efek yang diinginkan atau pengurangan efek dengan melanjutkan perilaku dengan intensitas yang sama.
 - 9) Gelisah atau mudah tersinggung jika tidak mampu melakukan perilaku tersebut.
- f. Beberapa gejala gangguan telah berlangsung minimal 1 bulan, atau terjadi berulang kali dalam jangka waktu yang lebih lama.

Terdapat 10 aspek yang dapat digunakan untuk mengukur adiksi menurut Griffiths (1996):

- a. pola perilaku di luar kendali
- b. akibat yang parah akibat perilaku tersebut
- c. ketidakmampuan untuk menghentikan perilaku meskipun ada konsekuensi yang merugikan
- d. terus-menerus melakukan perilaku yang merusak diri sendiri atau berisiko tinggi;
- e. keinginan atau upaya berkelanjutan untuk membatasi perilaku
- f. menggunakan perilaku tersebut sebagai strategi koping
- g. peningkatan jumlah perilaku karena tingkat aktivitas saat ini tidak lagi memadai
- h. perubahan suasana hati yang parah seputar perilaku
- i. banyak sekali waktu yang dihabiskan untuk mencoba melakukan perilaku dan memulihkan diri dari perilaku tersebut; aktivitas sosial, pekerjaan dan rekreasi yang penting dikorbankan atau dikurangi karena perilaku.

Menurut Alavi dkk. (2012) terdapat 7 aspek, yaitu:

- a. *Salience*

Salience atau preokupasi merupakan kesibukan melakukan suatu aktivitas sehingga melupakan dan meninggalkan tugas atau kewajiban yang lain. Tidak hanya itu, individu juga menunjukkan perilaku kehilangan minat dan ketertarikan pada kegiatan lain, sebagai pelarian dari pikiran yang mengganggu dan merasa jika hidup terasa

membosankan, hampa dan juga tidak menyenangkan jika tidak ada internet/game *online*.

b. *Tolerance*

Tolerance merupakan proses dimana seseorang mulai bermain lebih sering sehingga secara perlahan membangun jumlah waktu yang dihabiskan bermain game *online*.

c. *Mood modification*

Merupakan pengalaman subjektif dimana individu melaporkan sebagai hasil dari interaksi dari game. *Mood modification* juga termasuk perasaan menenangkan yang berkaitan dengan pelarian atau *escapism*.

d. *Withdrawal*

Perasaan atau efek fisik yang tidak enak yang terjadi ketika waktu bermain game dikurangi atau dihentikan. *Withdrawal* terdiri dari perasaan yang tidak stabil dan mudah terganggu atau *irritability*. Namun, tidak terbatas juga pada gejala psikologis seperti gemetar.

e. *Relapse*

Kecenderungan untuk berulang kali kembali ke pola perilaku awal untuk bermain game. Pola perilaku bermain yang berlebihan secara cepat kembali setelah jangka waktu tertentu dari berhenti atau kontrol perilaku bermain.

f. *Conflict*

Conflict berkaitan pada semua konflik interpersonal yang dihasilkan dari bermain game yang berlebihan. Konflik muncul antara pemain dengan orang-orang disekitarnya. Konflik tidak terbatas pada argumen dan penelantaran tetapi juga pada kebohongan dan penipuan.

g. *Problems*

Problems mengacu pada masalah yang ditimbulkan dari bermain game secara berlebihan, umumnya menyangkut masalah yang diakibatkan perubahan perilaku bermain game secara berlebihan.

Melalui beberapa sumber yang sudah ada dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek adiksi berupa memperlihatkan perilaku yang tidak terkontrol

dalam waktu yang panjang, obsesif terhadap perilaku adiktif, kegagalan untuk berhenti, munculnya gejala penarikan atau *withdrawal*, kesibukan bermain sehingga meninggalkan kewajiban, tugas dan bahkan merusak hubungan dengan orang-orang disekitarnya.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Adiksi

Menurut Kaya dkk. (2023) terdapat 3 faktor yang mempengaruhi adiksi:

a. *Autonomy*

Individu membutuhkan otonomi atas tujuan, pilihan, dan perilaku mereka. Individu membutuhkan rasa kemandirian dan kebebasan relatif. Ketika individu merasakan otonomi, mereka mampu mengambil inisiatif dan memiliki alat untuk mengatur diri sendiri.

b. *Competence*

Sebagai manusia, individu perlu merasa efektif, kompeten, dan terlatih. Individu harus memiliki kesempatan untuk melanjutkan pertumbuhan dan pembelajaran.

c. *Relatedness*

Setiap individu mempunyai kebutuhan mendalam akan rasa memiliki. Ketika individu merasa terhubung dengan orang lain, individu tersebut lebih cenderung merasa terlibat dan termotivasi. Individu mempunyai kebutuhan untuk memberi dan menerima dukungan. Lebih sulit untuk memiliki determinasi tanpa koneksi ke kelompok social

Menurut NIDA (2014) terdapat 6 faktor yang mempengaruhi adiksi, yaitu:

a. Perilaku agresif pada masa kanak-kanak

Anak-anak yang menunjukkan perilaku agresif sejak dini mungkin mengalami kesulitan dalam mengatur emosi dan keterampilan mengatasi masalah.

b. Kurangnya pengawasan orang tua

Tanpa pengawasan yang memadai, anak-anak dan remaja dapat melakukan perilaku berisiko tanpa konsekuensi.

c. Kemampuan sosial yang kurang

Kesulitan dalam membentuk dan memelihara hubungan yang sehat.

d. Eksperimentasi obat-obatan (coba-coba)

Mencoba narkoba atau alkohol di usia muda. Eksperimen dini dengan zat-zat meningkatkan risiko berkembangnya toleransi dan ketergantungan, yang seiring berjalannya waktu dapat berkembang menjadi kecanduan.

e. Ketersediaan obat atau zat

Akses mudah terhadap obat-obatan di lingkungan. Ketersediaan meningkatkan kemungkinan eksperimen dan penggunaan rutin, terutama di kalangan remaja yang lebih rentan terhadap pengaruh teman sebaya.

f. Kemiskinan komunitas

Tingkat stres yang lebih tinggi, dan peluang yang lebih sedikit. Kemiskinan dapat berkontribusi terhadap stres kronis dan masalah kesehatan mental, yang menyebabkan individu beralih ke zat-zat terlarang sebagai mekanisme untuk bertahan hidup atau sebagai cara untuk melarikan diri.

Menurut Sussman dkk. (2018) terdapat 6 faktor yang mempengaruhi adiksi, yaitu:

a. Kepribadian individu

Kepribadian individu yang memiliki sifat pencari sensasi atau *novelty seeking*, *harm avoidant personality*, ketidakamanan atau *insecurity*, ambivalensi dan kecemasan memiliki kecenderungan untuk mengalami adiksi game, dikombinasikan dengan sarana untuk melarikan diri dari realita, gratifikasi instan dan lingkungan anonim yang dirasa aman dan tidak ada risiko seperti di dunia nyata membuat individu dengan karakteristik kepribadian tersebut cenderung lebih mudah untuk mengalami adiksi game.

b. Hubungan keluarga

Individu yang memiliki hubungan keluarga yang buruk, dukungan keluarga yang buruk, tingginya konflik dalam keluarga ditambah juga dengan dukungan sosial yang buruk.

c. Performa akademik

Performa akademik yang buruk juga memiliki kecenderungan untuk mengalami adiksi game yang tinggi

d. Jenis kelamin

Laki-laki cenderung lebih tinggi kemungkinannya untuk mengalami adiksi game dibandingkan perempuan.

e. Penggunaan *smartphone*

Penggunaan *smartphone* yang singkat namun sering untuk berbagai aplikasi dan game cenderung lebih tinggi untuk mengalami adiksi game.

f. Pola hidup

Pola hidup yang tidak sehat seperti jam tidur yang tidak teratur, jarang atau tidak olah raga memiliki kecenderungan adiksi game yang lebih tinggi.

g. Kemampuan sosial

Individu yang memiliki masalah untuk beradaptasi pada lingkungan sosial, masalah agresi, perilaku *avoidant*, empati yang kurang, dan mengalami perundungan memiliki kecenderungan yang lebih tinggi untuk mengalami adiksi game.

Melalui beberapa sumber yang sudah ada dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi adiksi berupa kebutuhan dasar individu yang tidak terpenuhi seperti autonomi untuk hidup individu sendiri, kepribadian individu, kemampuan social, kemampuan atau kompetensi seperti pekerjaan, pola hidup dan rasa memiliki dalam suatu kelompok sosial. Tidak hanya itu terdapat juga faktor lingkungan seperti fasilitas yang memadai, faktor genetik dan juga fisik yang umumnya merupakan laki-laki.

B. Permainan *Gacha*

1. Pengertian *Gacha*

Gacha menurut Xue (2020) berasal dari kata *gachapon*, yang mengacu pada mesin penjual otomatis di Jepang yang mengeluarkan mainan atau barang koleksi dalam kapsul plastik dengan harga tertentu dan digemari oleh anak-anak maupun orang dewasa. Permainan *gacha* mengadaptasi konsep ini dimana pemain membelanjakan mata uang dalam game atau uang nyata untuk mendapatkan item, karakter, atau unit virtual. Lalu, pada beberapa bagian dunia konsep tersebut disebut *dengan loot box*. Implementasi sistem *gacha* pada permainan *gacha* tidak hanya bertujuan sebagai alat bermain inklusif tetapi juga sebagai alat untuk menambah atau memperkuat retensi pemain dan menambah arus pendapatan secara signifikan.

Implementasi yang dilakukan juga memberikan tingkat abstraksi yang cukup kompleks, sehingga pembuat permainan bebas menggunakan mekanisme tersebut untuk memberikan hadiah. Namun, dalam permainan *gacha* hadiah yang diberikan bukan dalam bentuk item atau barang virtual melainkan dalam bentuk kemungkinan untuk memperoleh item. Permainan *gacha* memiliki keuntungan karena memiliki model bisnis freemium dimana terdapat minimal dua kelompok konsumen yang mendapatkan keuntungan atau diuntungkan. Pertama, *konsumen free user* atau pengguna gratis, dan kedua adalah pengguna yang membayar. Pengguna gratis bisa menjadi pengguna yang membayar dan sebaliknya. Tidak hanya itu permainan video *gacha* juga dapat diakses dengan mudah dengan *perkembangan* smartphone, komputer dan *laptop* yang memungkinkan untuk dimainkan kapanpun dan dimanapun sehingga mampu untuk menarik pemain dari berbagai kalangan. (Fang, 2023); (Jensen, 2017);(Tirtasamita, 2020).

Permainan *gacha* menurut Ismail dkk. (2022) memiliki 5 ciri:

- a. *Gacha* bukan permainan keseluruhan namun kunci utama permainan
- b. *Gacha* dibayar menggunakan mata uang virtual didalam permainan yang berbentuk *soft* atau *hard* (mata uang nyata)
- c. *Gacha* berkaitan dengan permainan kemungkinan (*game-of-chances*)

- d. Hadiah atau *reward* berbentuk virtual
- e. Hadiah atau *reward* berbentuk barang koleksi (*collectible*), non-moneter atau tidak bisa diuangkan, tersedia dalam berbagai tingkat kelangkaan, penawaran cenderung berkaitan dengan *real time event*, nilainya hanya ada didalam permainan, penting dalam ekosistem permainan, dan digunakan untuk menambah monetisasi perusahaan permainan.

Dapat disimpulkan bahwa Permainan gacha adalah jenis video game yang menggabungkan mekanisme "gacha" atau "gachapon". Istilah ini berasal dari mesin penjual mainan Jepang yang mengeluarkan kapsul berisi mainan secara acak. Dalam video game, gacha mengacu pada mekanisme serupa di mana pemain menghabiskan mata uang dalam game atau uang nyata untuk memperoleh item, karakter, atau peralatan virtual secara acak. Populer di platform *Smartphone* dan sering kali menggunakan karya seni yang menarik, gameplay yang menarik, dan fitur sosial untuk membuat pemain tetap bermain dan mendorong untuk mengeluarkan orang

2. Jenis-jenis game gacha

Game gacha memiliki berbagai jenis yang masing-masing memiliki mekanisme dan karakteristik tersendiri. Berikut beberapa jenis game gacha yang umum:

- a. Game Gacha RPG (role-playing games):

Game-game ini biasanya menampilkan alur cerita, pencarian, dan perkembangan karakter. Pemain mengumpulkan karakter (pahlawan, juara, dll) melalui mekanisme gacha untuk membentuk tim. Contoh: *Fate/Grand Order*, *Genshin Impact*, *Fire Emblem Heroes*.

- b. Game Strategi Gacha:

Game-game ini fokus pada pengambilan keputusan taktis, di mana pemain mengumpulkan unit atau karakter dengan kemampuan unik yang melibatkan penentuan posisi strategis dan pengelolaan sumber daya. Contoh: *Alchemist Code*, *Arknights*, *Valkyrie Connect*.

c. Permainan Kartu Gacha:

Pemain mengumpulkan dan meningkatkan kartu yang mewakili karakter, item, atau kemampuan. Pertarungan kartu atau penggunaan kartu strategis adalah inti dari permainan. Contoh: *Shadowverse*, *Yu-Gi-Oh! Duel links*, *Marvel Battle Lines*.

d. Game Simulasi Gacha:

Permainan simulasi aktivitas atau tugas manajemen dunia nyata. Mekanik gacha digunakan untuk mendapatkan item, karakter, atau material untuk maju dalam simulasi. Contoh: *Animal Crossing: Pocket Camp*, *Idolmaster Cinderella Girls Starlight Stage*.

e. Permainan Teka-teki Gacha:

Menggabungkan elemen pemecahan teka-teki di mana mekanisme gacha digunakan untuk mendapatkan karakter atau item yang membantu pemecahan teka-teki. Contoh: *Puzzle & Dragons*, *Disney Tsum Tsum*, *Crash Fever*.

f. Game Aksi Gacha:

Fokus pada gameplay aksi real-time atau cepat. Pemain mengumpulkan karakter dengan kemampuan berbeda dan menggunakannya dalam pertempuran penuh aksi. Contoh: *Honkai Impact 3rd*, *Guardian Tales*, *Bleach: Brave Souls*.

g. Game Gacha Koleksi: 

Tekankan koleksi karakter, item, atau makhluk. Tarikan gacha digunakan untuk mendapatkan barang koleksi langka atau kuat. Contoh: *Pokémon Masters EX*, *Monster Strike*, *Brave Frontier*.

Dapat disimpulkan bahwa setiap jenis game gacha menggabungkan sensasi mengumpulkan karakter atau item melalui mekanisme gacha dengan gaya bermain yang berbeda-beda, menarik bagi preferensi dan minat game yang berbeda.

C. Kesepian

1. Definisi Kesepian

Kesepian menurut Mushta dkk. (2014) dideskripsikan sebagai ketidakhadiran atau ketiadaan relasi sosial dan kurangnya afeksi pada hubungan sosial yang dijalani saat ini. Kesepian terjadi bukan karena kesendirian, melainkan karena absensi hubungan atau serangkaian hubungan yang dibutuhkan. Yanguas dkk. (2018) mendeskripsikan perasaan kesepian sebagai respon psikologis yang negatif terhadap perbedaan antara ekspektasi hubungan sosial dan hubungan yang dimiliki dalam kenyataan. Perasaan kesepian merupakan fenomena yang normal, sebuah perasaan yang dapat muncul kapan saja dalam hidup dan dapat mempengaruhi siapa saja tanpa memandang jenis kelamin, umur ataupun karakteristik demografik sosial lain.

Sebagai individu yang mengalami perasaan yang ditandai dengan perasaan tidak nyaman atau kualitas yang kurang dalam hubungan sosial yang terjadi dapat disebabkan karena individu memiliki kontak sosial yang kurang dari ekspektasinya, atau karena tingkat intimasi dari suatu hubungan tidak mencukupi secara subjektif. Dalam kata lain, kesepian merupakan kebalikan dari situasi dukungan sosial. Rasa sakit sosial dapat dibandingkan dengan rasa sakit fisik, karena jika rasa sakit fisik muncul untuk melindungi dari bahaya fisik. Maka, kesepian muncul sebagai cara untuk melindungi diri dari bahaya keterasingan (Yanguas dkk., 2018).

Secara umum, asumsi yang ada mengenai perasaan kesepian mengacu pada ketidakhadiran dari kelekatan pada suatu sosok atau figur yang disertakan dengan perasaan terisolasi dan kesepian sosial yang bersamaan dan juga ditandai dengan kurangnya jaringan sosial, ketidakhadiran dari kelompok pertemanan atau orang terdekat yang memungkinkan seseorang mengembangkan rasa memiliki, keberadaan, tidak sendirian, dan merasa menjadi bagian dari sebuah komunitas. Pada lingkungan kehidupan sehari-hari maupun dalam lingkungan penelitian berbagai peneliti menjelaskan bahwa kesepian dan isolasi sosial merupakan hal yang tidak jauh berbeda. Namun, tidak semua memiliki pendapat yang sama dan sebaliknya

menganggap bahwa kedua istilah tersebut sangat berbeda satu sama lain. Untuk membuat evaluasi yang akurat membutuhkan definisi yang jelas mengenai konsep dari kesepian dengan tidak melupakan aspek multidimensi dan perbedaannya dengan konsep atau istilah yang terkait seperti isolasi sosial atau kurangnya dukungan sosial. Kesepian dan isolasi membuat seseorang mengalami kelemahan sosial (Yanguas dkk., 2018) ; (Hutten dkk., 2022b).

Dapat disimpulkan bahwa kesepian merupakan penilaian subjektif individu dimana individu menilai relasi dan afeksi pada hubungan sosial yang dijalani saat ini tidak sesuai memenuhi ekspektasi atau kurang memuaskan yang dapat dialami oleh seseorang tanpa memperdulikan jenis kelamin, umur maupun karakteristik demografik sosial. Perasaan kesepian ditandai dengan ketidakhadiran dari kelekatan pada suatu sosok atau figur yang disertai perasaan terisolasi dan kesepian sosial yang bersamaan, ditambah kurangnya jaringan sosial, ketidakhadiran dari kelompok pertemanan atau orang terdekat

2. Aspek-aspek Kesepian

Menurut Russel (1981) dalam Khoirun Nisa & Lestari (2023) terdapat tiga aspek kesepian, yaitu:

a. *Personality*

Personality atau kepribadian merupakan sebuah sistem dari kumpulan perilaku, kemampuan kognitif dan pola emosi yang dimana membentuk keunikan dalam suatu individu dan melalui *personality* individu bisa merasakan dan menilai apakah seorang individu mengalami kesepian.

b. *Social Desirability*

Social desirability atau dapat disebut dengan ekspektasi sosial diartikan bahwa kesepian dirasakan ketika membandingkan kehidupan sosial yang didapatkan oleh individu yang tidak sesuai dengan harapan pada lingkungan sekitar sehingga individu merasa tertekan dan dapat mengarah ke perasaan kesepian.

c. *Depression*

Kesepian yang dialami oleh individu merupakan hasil dari suatu masalah khusus atau gangguan seperti perasaan bersalah, merasa tidak bergarga, kesedihan dan juga kurangnya semangat.

3. Macam-macam Kesepian

Menurut Weiss (1973) dalam Wolters dkk. (2023):

a. *Emotional Loneliness*

Emotional loneliness atau kesepian emosional merupakan keadaan dimana individu merasa kurangnya atau bahkan ketiadaan hubungan yang dekat dan umumnya terkait dengan kurang atau ketiadaan dukungan emosional.

b. *Social Loneliness*

Social loneliness atau kesepian sosial merupakan keadaan yang dikaitkan dengan variabel sosial seperti keberadaan hubungan dekat dengan teman, pasangan dan seberapa besar jaringan pertemanan yang dimiliki.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kesepian

Menurut Peplau dan Perlman dalam Perlman & Peplau (1998) terdapat dua faktor yang mempengaruhi kesepian:

a. *Predisposing factors*

Secara singkat *predisposing factors* merupakan karakteristik individu ditambah, nilai budaya dan norma yang dimiliki oleh individu ditambah juga situasi sosial seperti waktu, jarak dan uang mampu mempengaruhi kerentanan individu untuk merasa kesepian. Perbedaan individu dalam kepribadian dan perilaku seperti perasaan malu yang berlebih atau kurangnya kemampuan sosial yang lalu mengganggu pembentukan atau pemeliharaan hubungan sosial yang memuaskan sehingga membuat individu lebih rentan merasa kesepian. Nilai budaya dan norma yang dimiliki oleh individu juga memiliki dampak yang signifikan untuk individu merasa kesepian. Contohnya pada lingkungan yang memiliki kebudayaan individualisme dan kolektivisme. Norma

umum juga dapat menentukan kerentanan individu, seperti pada remaja di amerika cenderung melaporkan kesepian yang tinggi jika mereka sendirian pada sore hari di akhir pekan karena umumnya norma atau kebudayaan disana mendefinisikan sebagai waktunya untuk bersosialisasi.

b. *Precipitating Event*

Precipitating Event merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi individu untuk merasa kesepian melalui perubahan pada seseorang secara langsung atau pada hubungan sosial yang diinginkan atau dibutuhkan. Contohnya seperti putusnya hubungan dikarenakan kematian, perceraian, gangguan hubungan sosial karena pindah sekolah, tempat tinggal atau bahkan pekerjaan.

D. Hubungan Kesepian Dengan Kecenderungan Adiksi *Game Gacha*

Menurut hasil penelitian sebelumnya dalam Jung dkk. (2023) ; Ismail dkk. (2022) menyatakan bahwa tingginya tingkat kecenderungan adiksi permainan internet berbanding lurus dengan tingginya kecenderungan rasa kesepian individu. Hal tersebut dikarenakan semakin tinggi tingkat kecenderungan adiksi permainan internet maka kecenderungan individu untuk mengabaikan tugas dan kewajiban yang dimiliki dikarenakan preokupasi pada permainannya sehingga dapat menimbulkan hal-hal yang tidak diinginkan seperti rusaknya hubungan sosial yang dimiliki, hilang atau hancurnya pekerjaan dan karir atau bahkan melewatkan kesempatan untuk mendapatkan pekerjaan dan membangun karir.

Kesepian juga dideskripsikan sebagai efek negatif dari menghabiskan waktu yang lama bersosialisasi di internet daripada secara langsung berhadapan dengan orang lain. Hal tersebut membuat interaksi atau bersosialisasi secara langsung menurun sehingga membutuhkan waktu lebih lama untuk bermain permainan internet. Perilaku tersebut dihasilkan karena bermain permainan internet merupakan bentuk tempat berlindung atau tempat pelarian sementara dari perasaan negatif yang dirasakan karena defisiensi sosial. Namun, bermain permainan internet tidak memberikan efek yang signifikan untuk

memfasilitasi perkembangan atau pemeliharaan hubungan sosial di dunia nyata. Bahkan, substitusi tersebut hanya memperparah hubungan sosial yang sudah ada dan menambah perasaan kesepian yang dirasakan Ismail dkk. (2022).

Dikarenakan perkembangan teknologi yang maju dan mudahnya akses individu ke perangkat *smartphone* permainan internet tidak hanya terbatas pada komputer maupun konsol, tetapi juga pada *smartphone* dimana permainan *gacha* mudah untuk mendominasi. Tidak hanya itu permainan *gacha* juga umumnya memiliki pemain yang banyak dan juga kompetitif sehingga terbentuk komunitas-komunitas yang memiliki tujuan yang sama yaitu untuk mempelajari cara kerja permainan dan mengasah kemampuan yang umumnya disebut sebagai *community of practice*. Melalui dasar terbentuknya *community of practice* untuk mempelajari cara kerja permainan dan mengasah kemampuan anggota hal tersebut sejalan dengan dampak kesepian dan kecenderungan adiksi permainan internet karena pertama pilihan individu untuk menggunakan permainan internet sebagai pelarian dan tempat berlindung dari perasaan negatif yang dirasakan dan disaat yang bersamaan juga *community of practice* juga menghasilkan interaksi antar individu untuk belajar dan mengasah kemampuan membuat individu merasa menemukan rasa kebersamaan dan identitas, menciptakan tatanan sosial yang saling belajar dalam komunitas, dan berbagi serangkaian kerangka kerja, ide, alat, informasi, gaya, bahasa, cerita, dan dokumen yang membentuk praktik bersama komunitas yang diinginkan oleh individu yang merasa kesepian (Britt & Britt, 2021).

E. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian yang diajukan ini adalah terdapat hubungan positif antara kesepian dengan kecenderungan adiksi game *gacha* dimana semakin tinggi tingkat kesepian semakin tinggi juga tingkat kecenderungan adiksi game *gacha*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel

Variabel penelitian dalam Azwar (2020) merupakan petunjuk atau karakteristik yang bermacam-macam jenis, dimana setiap peneliti menentukan apa yang akan dipilih berdasarkan kebutuhan peneliti dan kesimpulan yang diinginkan untuk diperoleh. Penelitian ini menggunakan variabel penelitian variabel bebas dan variabel tergantung. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel tergantung dan lainnya. Sedangkan, variabel tergantung merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Penelitian yang dilakukan ini terdapat 2 variabel yang berupa variabel bebas (X) dan variabel tergantung(Y).

1. Variabel bebas (X): kesepian.
2. Variabel tergantung (Y): kecenderungan adiksi bermain *game gacha*.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi atau pengertian mengenai variabel-variabel yang diteliti dan bertujuan untuk menjelaskan variabel-variabel yang ada dan juga sebagai jembatan antara teori dengan instrumen Azwar (2020). Penelitian ini mempunyai definisi operasional sebagai berikut yaitu:

1. Kecenderungan adiksi bermain *game gacha*

Kecenderungan adiksi bermain *game gacha* merupakan kecenderungan dari Adiksi merupakan suatu kondisi dimana seseorang mengalami dorongan yang kuat dan tidak mampu mengendalikan dirinya menggunakan zat atau melakukan perilaku tertentu terus-menerus walaupun ada dampak negatif. Adiksi juga sering melibatkan ketergantungan fisik dan psikologis yang membuat individu kesulitan untuk berhenti atau mengontrol kebiasaan tersebut. Sehingga merusak beberapa aspek dari kehidupan pemain seperti hubungan personal, pekerjaan/ karir, pendidikan, kesehatan fisik dan kesehatan mental.

2. Kesepian

Kesepian merupakan respon terhadap ketidakhadiran atau ketiadaan relasi sosial dan kurangnya afeksi pada hubungan sosial yang dijalani saat ini. Kesepian tidak terjadi hanya karena kesepian tetapi juga karena hubungan atau serangkaian hubungan yang dibutuhkan tidak terpenuhi dan setiap individu pernah merasakan sekali pada suatu titik dalam hidup Mushtaq dkk. (2014). Menurut Russel dalam Nisa & Lestari (2022) terdapat 3 aspek dalam kesepian, yaitu: *personality*, *social desirability*, dan *depression*.

C. Populasi, Sampel, dan Sampling

1. Populasi

Populasi merupakan segala sesuatu yang akan diteliti termasuk individu, objek, kejadian atau organisasi yang memiliki kualitas data yang dicari sesuai dengan tujuan untuk mendapatkan informasi dan memahami informasi Suwartono (2014). Penelitian ini mengambil populasi dari komunitas WARNET X Mokurins | Hoyoverse Indonesia pada platform *Discord* yang memiliki anggota 17,963.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian anggota dari suatu populasi yang dianggap sebagai perwakilan atau representasi dari keseluruhan populasi untuk diambil datanya. Sampel yang diambil harus memiliki kualitas yang mampu mewakilkan Pengambilan data yang dilakukan bertujuan untuk mencapai kesimpulan atau generalisasi yang berlaku untuk populasi tersebut Suwartono (2014).

3. Teknik Pengambilan Sampel

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan pengambilan sampel menggunakan metode *accidental sampling* atau teknik *opportunity* adalah jenis teknik pengambilan sampel non-probabilitas di mana peserta dipilih berdasarkan kemudahan akses. Artinya peneliti memilih partisipan yang mudah dijangkau atau tersedia pada saat penelitian. Salah satu keuntungan

utama pengambilan sampel aksidental adalah cepat dan mudah dilakukan. Hal ini juga berguna ketika populasi yang diteliti kecil atau sulit diakses. Namun, salah satu kelemahan utamanya adalah dapat menimbulkan hasil yang bias, karena sampelnya mungkin tidak mewakili populasi secara keseluruhan. Hal ini karena kelompok tertentu mungkin terlalu terwakili atau kurang terwakili dalam sampel, bergantung pada siapa yang ada pada saat penelitian dilakukan Suwartono (2014).

D. Metode Pengumpulan Data

Skala menurut Suwartono (2014) merupakan instrumen pengukuran atau penilaian yang bertujuan untuk pengambilan data yang terkuantifikasi dalam format tertulis sebagai ukuran variable-variabel. Skala umumnya terbagi tiga, yaitu skala tertutup, skala terbuka dan skala gabungan. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert yang digunakan untuk mengukur fenomena seperti sikap, persepsi, motivasi, reaksi, opini dan sebagainya.

1. Skala Kesepian UCLA *version 3*

Skala *UCLA Loneliness Scale Version 3* terdiri dari 20 aitem, 11 aitem merupakan pertanyaan yang menyatakan kesepian (*favourable*) dan 9 aitem merupakan pertanyaan yang tidak menunjukkan kesepian (*unfavourable*). Disusun oleh Russel menggunakan dimensi kesepian yang meliputi dimensi sebagai berikut yaitu kepribadian (*personality*), keinginan sosial (*social desirability*) dan depresi (*depression*). Skala ini telah di uji coba oleh Ramadhani (2023) dari Program Studi Psikologi Fakultas Humaniora dan Bisnis Universitas Pembangunan Jaya Tangerang Selatan pada tahun 2023 dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Dukungan Sosial Terhadap Kesepian Pada Mahasiswa Perantau di Pulau Jawa” Hasil dari uji coba validitas dan reliabilitas menyatakan bahwa 15 aitem dari skala ini valid.

Tabel 1. Blueprint skala UCLA Loneliness Scale Version 3

Aspek	Indikator Perilaku	Aitem		Jumlah
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
Kepribadian (<i>personality</i>)	Suatu Bentuk karakteristik perilaku dan cara berfikir pada individu yang dirasakan saat kesepian	4, 13, 17	6, 9	5
Keinginan sosial (<i>social desirability</i>)	Adanya keinginan kehidupan sosial pada individu dalam keseharian	8, 7, 18	1, 5, 10, 15, 19	8
Depresi (<i>depression</i>)	Suatu bentuk tekanan dalam diri yang mengakibatkan adanya depresi	2, 14, 11, 3, 12	16, 20	7
Jumlah		11	9	15

Skala yang akan mengukur tingkat kesepian menggunakan skala likert, dimana skala likert merupakan skala penilaian berdasarkan intensitas dan memiliki interval 1 sampai 4. Pilihan respon terdiri dari beberapa item yang terbagi menjadi dua kategori yaitu *favourable* dan *unfavourable* dimulai dengan skor (1) tidak pernah, (2) jarang, (3) kadang-kadang dan skor (4) sering. Pernyataan *favourable* dengan skor tertinggi diberikan pada pernyataan sering dan skor terendah diberikan kepada pernyataan tidak pernah begitupun sebaliknya pada pertanyaan *unfavourable*.

2. Skala Game Addiction

Skala disusun oleh Lemmens dkk. (2009) menggunakan dimensi kesepian yang meliputi dimensi sebagai berikut yaitu *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict* dan *problems*.

Skala *game addiction scale* sehingga sesuai dengan kriteria pemain game *gacha*. Skala *game addiction* memiliki 21 aitem dari 7 aspek masing-masing memiliki 3 aitem.

Tabel 2. Blueprint Skala Game Addiction Scale

Aspek	Aitem <i>Favorable</i>	Jumlah
<i>Salience</i> (arti)	3	3
<i>Tolerance</i> (toleransi)	3	3
<i>Mood modification</i> (perubahan mood)	3	3
<i>Withdrawal</i> (penarikan)	3	3
<i>Relapse</i> (pengulangan)	3	3
<i>Conflict</i> (konflik)	3	3
<i>Problems</i> (permasalahan)	3	3
Total	21	21

Peneliti melakukan modifikasi yang berupa penambahan 2 aitem pada setiap aspek dengan total penambahan sebanyak empat belas aitem yang bertujuan untuk mengantisipasi gugurnya aitem.

Skala yang akan mengukur tingkat adiksi game *gacha* menggunakan skala likert, dimana skala likert merupakan skala penilaian berdasarkan intensitas dan memiliki interval 1 sampai 4. Dimulai dengan skor (1) sangat tidak sesuai, (2) tidak sesuai, (3) netral (4) sesuai dan skor (5) sangat sesuai. Pernyataan favourable dengan skor tertinggi diberikan pada pernyataan sangat sesuai dan skor terendah diberikan kepada pernyataan sangat tidak sesuai.

E. Validitas, Uji Daya Beda Aitem, dan Estimasi Reliabilitas Alat Ukur

1. Validitas

Validitas merupakan keakuratan alat ukur atau skala untuk menghasilkan data yang akurat sesuai dengan target ukurnya. Validitas yang tinggi dapat dinyatakan dari hasil data yang dihasilkan menunjukkan kondisi variabel yang sesuai dengan tujuan pengukurannya Azwar (2020)

Penelitian ini menggunakan validitas isi yang dimana tinggi rendahnya validitas dipertimbangkan melalui data yang didapatkan oleh rater atau *panel judge* untuk menilai kelayakan maupun relevansi indikator berperilaku.

2. Uji Daya Beda

Daya beda aitem merupakan data koefisien korelasi distribusi skor aitem dengan distribusi skor total skala yang memeplihatkan kesesuaian fungsi aitem dengan fungsi skala untuk mengungkap perbedaan individual. Azwar (2020) menyatakan Koefisien aitem total yang baik atau dianggap memuaskan adalah yang mampu mencapai 0,300 baik dengan koreksi maupun tidak. Aitem yang menghasilkan nilai dibawah 0,300 dianggap tidak memuaskan dan memiliki daya beda yang rendah dan aitem yang menghasilkan nilai diatas 0,300 dianggap sebagai aitem yang memuaskan dan memiliki daya uji yang tinggi.

3. Reliabilitas Alat Ukur

Reliabilitas alat ukur diartikan sebagai seberapa tinggi kecermatan dari hasil pengukuran. Pengukuran yang cermat ditandai dengan hasil yang konsisten dari waktu ke waktu ketika dilakukan pengukuran terhadap kelompok subjek yang serupa dari waktu ke waktu. menyatakan bahwa koefisien reliabilitas berada pada rentang angka 0 sampai dengan 1,00, dimana koefisien reliabilitas semakin mendekati 1,00 maka pengukuran semakin reliabel. Penelitian ini menggunakan teknik analisis reliabilitas Alpha Cronbach melalui Program *Software statistical Program for Social Science* versi 27 (SPSS). Alat ukur yang digunakan adalah skala *UCLA Loneliness Scale Version 3* dan skala *game addiction*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Orientasi Kacah dan Pelaksanaan Penelitian

1. Orientasi kacah penelitian

Pengertian dari orientasi kacah penelitian adalah sebagai gambaran dari lokasi penelitian dan juga karakteristik subjek penelitian yang dijadikan target penyebaran kuesioner untuk kepentingan pengambilan data. Penelitian ini dilakukan di komunitas WARNET x Mokurins Hoyoverse Indonesia pada platform media sosial *Discord*.

Komunitas WARNET x Mokurins Hoyoverse Indonesia merupakan kelompok penggemar game *gacha* dimana terdapat berbagai penggemar yang fokus pada aspek tertentu dari game, seperti karakter tertentu atau event khusus. Anggota bergabung untuk berinteraksi dengan pemain lain, berdiskusi, memperlihatkan ke pemain lain hasil undian *gacha* yang langka dan membentuk hubungan sosial di dalam komunitas. Anggota komunitas sering berdiskusi mengenai strategi permainan, berbagi tips untuk mendapatkan item atau karakter yang diinginkan dan membahas konten terbaru. Komunitas juga sering terlibat dalam *event* atau acara yang diadakan oleh pengembang game atau membuat *event* sendiri seperti kompetisi.

Tahapan yang selanjutnya adalah melakukan survey lapangan dengan observasi dan wawancara untuk mengetahui apakah terdapat permasalahan terkait dengan kesepian dan kecenderungan adiksi game *gacha* di komunitas WARNET x Mokurins Hoyoverse Indonesia. Langkah berikutnya adalah peneliti mengambil data jumlah anggota yang lalu kemudian dipertimbangkan dan memutuskan jumlah populasi dan sampel yang akan diteliti agar sesuai dengan karakteristik yang sebelumnya ditetapkan.

Alasan memilih komunitas WARNET x Mokurins Hoyoverse Indonesia sebagai lokasi dilaksanakannya penelitian karena mempertimbangkan hal-hal berikut:

- a. Terdapat permasalahan yang sesuai dengan tujuan penelitian di komunitas WARNET x Mokurins Hoyoverse Indonesia.
- b. Belum pernah ada yang melaksanakan penelitian terkait kesepian dengan kecenderungan adiksi bermain game *gacha*
- c. Peneliti ingin mengetahui tingkat kecenderungan adiksi game *gacha* pada pemain game *gacha*.

2. Persiapan Penelitian

Persiapan penelitian dilakukan bertujuan untuk mengurangi risiko munculnya kekeliruan yang mampu memperlambat jalannya proses penelitian, adapun langkahnya yang dipersiapkan adalah sebagai berikut:

a. Persiapan Perizinan

Langkah awal sebelum dilakukannya penelitian adalah memperoleh izin yang dilakukan dengan melakukan permohonan perizinan sebelum melakukan penelitian, wawancara dan observasi dari Fakultas Psikologi UNISSULA. Izin yang diterbitkan dari Fakultas Psikologi dengan nomor surat 1454/C.1/Psi-SA/VIII/2024, yang kemudian diserahkan kepada pengurus komunitas WARNET x Mokurins Hoyoverse Indonesia.

b. Penyusunan Alat Ukur

Alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dirancang berdasarkan karakteristik dari perluasan aspek-aspek variabel. Penelitian yang dilaksanakan menggunakan skala kesepian *UCLA Loneliness Scale* dan *Skala Game Addiction Scale*

1) Skala *UCLA Loneliness Scale*

Skala *UCLA Loneliness Scale Version 3* terdiri dari 20 aitem, 11 aitem merupakan pertanyaan yang menyatakan kesepian (favourable) dan 9 aitem merupakan pertanyaan yang tidak menunjukkan kesepian (unfavourable). Disusun oleh Russel menggunakan dimensi kesepian yang meliputi dimensi sebagai berikut yaitu kepribadian (*personality*), keinginan sosial (*social desirability*) dan depresi (*depression*). Skala ini telah di uji coba oleh

Ramadhani (2023) dari Program Studi Psikologi Fakultas Humaniora dan Bisnis Universitas Pembangunan Jaya Tangerang Selatan pada tahun 2023 dengan penelitian yang berjudul “pengaruh dukungan sosial terhadap kesepian pada mahasiswa perantau di pulau jawa” Hasil dari uji coba validitas dan reliabilitas menyatakan bahwa 15 aitem dari skala ini valid. Berikut ini adalah validitas *UCLA Loneliness Scale* yang telah di uji oleh peneliti sebelumnya:

Tabel 3. Item-Rest Corelation Alat Ukur UCLA Loneliness Scale Version 3

No	Item UCLA-LS 3	Item-rest correlation
1	LS1+	0,508
2	LS2-	0,372
3	LS3-	0,448
4	LS4-	0,449
5	LS5+	0,440
6	LS6+	0,604
7	LS7-	0,630
8	LS8-	0,249
9	LS9+	0,401
10	LS10+	0,635
11	LS11-	0,150
12	LS12-	0,655
13	LS13-	0,728
14	LS14-	0,238
15	LS15+	0,540
16	LS16+	0,222
17	LS17-	0,691
18	LS18-	0,270
19	LS19+	0,606
20	LS20+	0,476

Melalui data yang didapatkan dari peneliti sebelumnya didapatkan reliabilitas atau konsistensi dari hasil pengukuran aitem atau alat ukur menggunakan uji reliabilitas *Alpha Cronbach* mendapatkan nilai 0.875. Namun, terdapat 5 aitem yang memiliki daya beda aitem yang kurang memuaskan yaitu dibawah .300

sehingga tidak memenuhi persyaratan aitem yang baik sehingga harus dieliminasi yaitu nomor 8, 11, 14, 16, dan 18 Azwar (2020). setelah dilakukannya eliminasi dari aitem yang tidak memenuhi persyaratan aitem yang baik koefisien *Alpha* Cronbach meningkat dari nilai awal 0,875 menjadi 0,892.

Tabel 4. Sebaran aitem skala UCLA Loneliness Scale Version 3

No	Aspek	Indikator Perilaku	Aitem		Jumlah	Persen- tase
			<i>Fav</i>	<i>Unfav</i>		
1	Kepribadian (<i>personality</i>)	Suatu Bentuk karakteristik perilaku dan cara berfikir pada individu yang dirasakan saat kesepian	4, 13, 17	6, 9	5	(33.33%)
2	Keinginan sosial (<i>social desirability</i>)	Adanya keinginan kehidupan sosial pada individu dalam keseharian	7	1, 5, 10, 15, 19	6	(40%)
3	Depresi (<i>depression</i>)	Suatu bentuk tekanan dalam diri yang mengakibatkan adanya depresi	2, 3, 12	20	4	(26,66%)
Total			7	8	15	100%

2) Skala Adiksi *Game Online*

Skala disusun oleh Lemmens dkk. (2009) menggunakan dimensi kesepian yang meliputi dimensi sebagai berikut yaitu *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict* dan *problems*.

Tabel 5. Sebaran aitem skala Game Addiction Scale

No	Aspek	Aitem		Jumlah	Persentase
		Awal	Tambahan		
1	<i>Salience</i> (arti)	1, 2, 3	4, 5	5	(14.28%)
2	<i>Tolerance</i> (toleransi)	6, 7, 8	9, 10	5	(14.28%)
3	<i>Mood modification</i> (perubahan mood)	11, 12, 13	14, 15	5	(14.28%)
4	<i>Withdrawal</i> (penarikan)	16, 17, 18	19, 20	5	(14.28%)
5	<i>Relapse</i> (pengulangan)	21, 22, 23	24, 25	5	(14.28%)
6	<i>Conflict</i> (konflik)	26, 27, 28	29, 30	5	(14.28%)
7	<i>Problems</i> (permasalahan)	31, 32, 33	34, 35	5	(14.28%)
Total		21 (60%)	14 (40%)	35 (100%)	

c. Uji Coba Alat Ukur

Uji coba alat ukur memiliki tujuan untuk memperoleh reliabilitas dan daya beda aitem. Proses ini dilaksanakan pada tanggal 16 Juli hingga 23 Juli menggunakan *google form* yang telah disiapkan dan dibagikan oleh peneliti. Peneliti hanya melakukan try out pada skala *game addiction scale* karena skala *UCLA Loneliness Scale Version 3* sudah di uji oleh peneliti sebelumnya pada mahasiswa perantau di Pulau Jawa. Subjek uji coba adalah pemain game *gacha* pada komunitas WARNET x Mokurins Hoyoverse Indonesia pada platform media sosial *Discord* dengan jumlah responden sebanyak 75 orang kemudian peneliti melakukan input data responden menggunakan Program *Software statistical Program for Social Science* versi 27 (SPSS).

d. Uji Daya Beda dan Estimasi Reliabilitas Alat Ukur

Alat ukur yang baik dapat dilihat melalui keefektifannya dalam memilah antara individu yang memiliki kriteria sesuai apa yang ingin diukur dan yang tidak dapat atau tidak memiliki kriteria yang sesuai

melalui daya beda aitem serta estimasi reliabilitas koefisien. Azwar (2020) menyatakan bahwa tingkat daya beda aitem yang dianggap baik adalah jika koefisien korelasi antara aitem dengan skor total (rix) lebih besar atau sama dengan 0.3. hubungan antar skor aitem dan total skor dihitung menggunakan analisis *product moment* pada Program *Software statistical Program for Social Science* versi 27 (SPSS). Hasil reliabilitas untuk setiap skala alat ukur disajikan sebagai berikut

1) Skala *UCLA Loneliness Scale Version 3*

Data yang didapat dalam uji skala *UCLA Loneliness Scale Version 3* didapatkan melalui peneliti sebelumnya Rahmadani (2023). Peneliti yang sebelumnya melakukan uji daya beda aitem alat ukur *UCLA Loneliness Scale Version 3* dan mendapatkan rentang nilai 0,150 sampai 0,728 dimana menurut Azwar (2020) belum memuaskan atau memiliki daya beda yang baik dengan standar nilai 0,300 sehingga aitem-aitem yang tidak memenuhi persyaratan aitem yang baik harus dieliminasi sesuai dengan standar nilai 0,300. aitem yang di eliminasi merupakan aitem nomor 8, 11, 14, 16 dan 18. setelah dieliminasi nilai reliabilitas koefisien Alpha Cronbach meningkat menjadi 0,892 yang sebelumnya berada pada nilai 0,875. Rincian daya beda aitem disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 6. Sebaran aitem skala *UCLA Loneliness Scale Version 3*

Aspek	Aitem		Jumlah
	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
Kepribadian (<i>personality</i>)	4, 13, 17	6, 9	5
Keinginan sosial (<i>social desirability</i>)	7, 8*, 18*	1, 5, 10, 15, 19	8
Depresi (<i>depression</i>)	2, 3, 11*, 12, 14*	16*, 20	7
Total	11	9	20

*) aitem dengan daya beda rendah

2) Skala *Game Addiction Scale*

Skala *Game Addiction Scale* memiliki 21 aitem yang terdiri dari 7 aspek dan dalam setiap aspek terdapat 3 aitem. Peneliti melakukan adaptasi dan modifikasi berupa perubahan aitem dari adiksi game online menjadi adiksi game gacha penambahan 2 aitem untuk setiap aspek yang menjadikan skala *Game Addiction Scale* memiliki 35 aitem yang bertujuan untuk mengantisipasi adanya keguguran aitem.

Hasil dari uji daya beda aitem pada 35 aitem pada alat ukur *skala game addiction* mendapatkan rentang nilai 0,118 sampai 0,750 dimana menurut Azwar (2020) beberapa aitem belum mencapai nilai yang memuaskan atau memiliki daya beda yang baik dengan standar nilai 0,300 sehingga aitem-aitem yang tidak memenuhi persyaratan aitem yang baik harus dieliminasi sesuai dengan standar nilai 0,300. aitem yang di eliminasi merupakan aitem nomor 12 dan 25. Koefisien daya beda aitem yang rendah berkisar antara (-0,079) hingga 0,293. Setelah dilakukannya eliminasi, nilai reliabilitas koefisien Alpha Cronbach meningkat menjadi 0,934 yang sebelumnya berada pada nilai 0,937.

Tabel 7. Sebaran aitem skala *Game Addiction Scale*

No	Aspek	Aitem		Jumlah
		Awal	Tambahan	
1	<i>Saliency</i> (arti)	1, 2, 3	4, 5	5
2	<i>Tolerance</i> (toleransi)	6, 7, 8	9, 10	5
3	<i>Mood modification</i> (perubahan mood)	11, 12*, 13	14, 15	5
4	<i>Withdrawal</i> (penarikan)	16, 17, 18	19, 20	5
5	<i>Relapse</i> (pengulangan)	21, 22, 23	24, 25*	5
6	<i>Conflict</i> (konflik)	26, 27, 28	29, 30	5
7	<i>Problems</i> (permasalahan)	31, 32, 33	34, 35	5
Total		21	14	35

e. Penomoran Ulang

1) Skala *UCLA Loneliness Scale Version 3*

Melalui data yang didapat dari peneliti sebelumnya dalam uji skala *UCLA Loneliness Scale Version 3* didapatkan bahwa hasil uji daya beda aitem pada 20 aitem ditemukan 15 aitem memiliki daya beda yang tinggi dan 5 aitem lainnya memiliki daya beda aitem yang rendah. Koefisien daya beda aitem yang rendah berkisar antara (-0,079) hingga 0,293. Estimasi reliabilitas skala *UCLA Loneliness Scale Version 3* menggunakan cronbach alpha adalah 0,892 yang menunjukkan kelayakan skala tersebut. Rincian daya beda aitem dan penomoran skala disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 8. Sebaran Nomor Aitem Skala *UCLA Loneliness Scale Version 3*

Aspek	Aitem		Jumlah
	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
Kepribadian (<i>personality</i>)	3	2	5
Keinginan sosial (<i>social desirability</i>)	1	5	6
Depresi (<i>depression</i>)	3	1	4
Total	7	8	15

(...) penomoran aitem yang baru

2) Skala *Game Addiction Scale*

Hasil uji daya beda aitem pada 35 aitem ditemukan bahwa 33 aitem memiliki daya beda yang tinggi dan 2 aitem lainnya memiliki daya beda aitem yang rendah. Koefisien daya beda aitem yang rendah berkisar antara (-0,079) hingga 0,293. Estimasi reliabilitas skala *Game Addiction* menggunakan cronbach alpha adalah 0,937 yang menunjukkan kelayakan skala tersebut. Rincian daya beda aitem dan penomoran skala disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 9. Sebaran Nomor Aitem Skala *Game Addiction Scale*

No	Aspek	Aitem	Jumlah
1	<i>Saliency</i> (arti)	3	3
2	<i>Tolerance</i> (toleransi)	5	5
3	<i>Mood modification</i> (perubahan mood)	5	5
4	<i>Withdrawal</i> (penarikan)	5	5
5	<i>Relapse</i> (pengulangan)	5	5
6	<i>Conflict</i> (konflik)	5	5
7	<i>Problems</i> (permasalahan)	5	5
Total		33	33

(...) penomoran aitem yang baru

B. Pelaksanaan penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2024 sampai 9 Agustus 2024. penelitian dilaksanakan secara *online* dengan link gform sebagai berikut <https://forms.gle/nJErdNeu58H8xr9DA>. Peneliti melakukan posting pada group komunitas WARNET x Mokurins Hoyoverse Indonesia pada platform media sosial *Discord* dengan izin pengurus komunitas. Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *accidental sampling*. Pada metode ini merupakan pengambilan data menggunakan teknik yang dilakukan secara tidak acak atau tidak sengaja ditemui atau juga yang tersedia secara langsung. Selama dilakukannya pengambilan data didapatkan 168 responden. Berikut adalah rincian data subjek penelitian.

Tabel 10. Data Karakteristik Responden yang Menjadi Subjek

Karakteristik	N	Persentase
Jenis kelamin		
Laki-laki	44	25.4%
Perempuan	129	74.6%
Usia (tahun)		
15	2	1.19%
16	3	1.78%

17	10	5.95%
18	13	7.73%
19	13	7.73%
20	22	13.09%
21	13	7.73%
22	19	11.30%
23	18	10.71%
24	19	11.30%
25	12	7.14%
26	6	3.57%
27	3	1.78%
28	5	2.97%
29	3	1.78%
30	2	1.19%
31	1	0.59%
32	4	2.38%
Pekerjaan		
Pelajar/mahasiswa	88	52.38%
Pegawai swasta	17	10.11%
Freelancer	16	9.52%
Pengangguran	13	7.73%
Wiraswasta	7	4.16%
Pegawai negeri	2	1.19%
Lainnya	23	13.69%
Lama bermain game gacha		
1-2 tahun	40	23.80%
3-4 tahun	78	46.42%
5-6 tahun	31	18.45%
7-8 tahun	13	7.73%
9-10 tahun	6	3.57%
Jumlah game gacha yang dimainkan (6 bulan terakhir)		
1	18	10.71%
2	31	18.45%
3	41	24.40%
4	30	17.85%
5	18	10.71%
6	8	4.76%
7	12	7.14%
8	2	1.19%
9	4	2.38%
10+	4	2.38%

C. Analisis Data dan Hasil Penelitian

Pemeriksaan dijalankan setelah semua data penelitian terkumpul. Uji normalitas dan uji linearitas dilakukan dengan tujuan untuk memastikan jika data sudah layak dan memenuhi syarat yang diperlukan. Setelah uji asumsi dilakukan selanjutnya dilakukan uji hipotesis dan uji deskriptif untuk membuat gambaran tentang karakteristik subjek yang telah dilakukan pengukuran.

1. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan peneliti bertujuan untuk mengevaluasi apakah data yang dikumpulkan mengikuti distribusi normal atau tidak. Uji normalitas juga berguna untuk memverifikasi data penelitian memiliki distribusi yang normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas diukur dengan menggunakan uji sampel Kolmogorov Smirnov. Jika nilai signifikansi uji melebihi 0,05 atau 5% maka data dinyatakan memiliki distribusi normal. Hasil uji normalitas dinyatakan dalam tabel berikut.

Tabel 11. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Mean	Standar deviasi	KS-Z	Sig.	P	Ket.
Kesepian	34,02	6,41	0,54	,200	>0,05	Normal
Kecenderungan adiksi game <i>gacha</i>	73,57	13,758	0,62	,200	>0,05	Normal

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas diketahui bahwa variabel kesepian dan kecenderungan adiksi game *gacha* terdistribusi secara normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas memiliki tujuan untuk menentukan bentuk atau arah hubungan variabel bebas dan variabel terikat dalam suatu penelitian apakah memiliki hubungan yang linear atau tidak. Penggunaan metode *f* linear serta perangkat lunak spss 27 sehingga informasi yang didapatkan bisa dianalisis dan hubungannya dapat dihitung atau diuji secara deskriptif.

Uji linearitas menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan yang linear antara kesepian dengan kecenderungan adiksi game gacha sebesar 24.300 dengan nilai signifikansi (sig) sebesar .000 dengan sumbangan efektif 0,128. Hasil uji linearitas pada penelitian ini menandakan bahwa hubungan antara kesepian dengan kecenderungan adiksi game gacha memiliki berkorelasi secara linear.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan bertujuan untuk menguji hubungan variabel bebas (X) dengan variabel tergantung (Y) menggunakan teknik korelasi pearson. Melalui analisis pearson didapatkan bahwa koefisien korelasi (r) antara kesepian dengan kecenderungan adiksi game gacha sebesar $r_{xy} = 0,357$ dengan taraf signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$).

Hasil uji hipotesis menyatakan bahwa terdapat hubungan yang positif antara kesepian dan kecenderungan adiksi game *gacha*. Kesimpulan hasil tersebut sesuai dengan hipotesis awal penelitian yaitu, semakin tinggi tingkat kesepian maka semakin tinggi juga tingkat kecenderungan adiksi game *gacha*.

D. Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian bertujuan untuk menjelaskan skor pengukuran terhadap subjek dan menjelaskan keadaan subjek terkait karakteristik yang diteliti. Kategorisasi subjek didasarkan pada distribusi normal yang berkaitan dengan pembagian atau pengkategorisasian subjek secara bertingkat pada setiap variabel. Hitungan norma hipotetik berdasarkan tiga kategori sesuai dengan rumus pada tabel berikut.

Tabel 12. Norma Kategorisasi Skor

Rentang Skor	Kategorisasi
$\mu + 1.5 \sigma < x$	Sangat tinggi
$\mu + 0.5 \sigma < x \leq \mu + 1.5 \sigma$	Tinggi
$\mu - 0.5 \sigma < x \leq \mu + 0.5 \sigma$	Sedang
$\mu - 1.5 \sigma < x \leq \mu - 0.5 \sigma$	Rendah
$x \leq \mu - 1.5 \sigma$	Sangat Rendah

Keterangan: μ = Mean hipotetik σ = Standar deviasi hipotetik

1. Deskripsi Data Skor Kesenian

Skor pada kesepian terdiri dari 15 aitem, memiliki rentang nilai dari 1 hingga 4. skor skala subjek memiliki variasi dari skor terendah 15 (15×1) hingga skor tertinggi 60 (15×4). Rentang skor keseluruhan adalah 45 ($60 - 15$), serta standda deviasi dihitung dengan membagi pengurangan antara skor maksimum dan skor minimum dengan dibagi 6 ($(60 - 15) : 6$) yang hasilnya yaitu 7,5. Rata-rata hipotesis adalah 37,5.

Tabel 13. Deskripsi Skor pada Skala *UCLA Loneliness Scale Version 3*

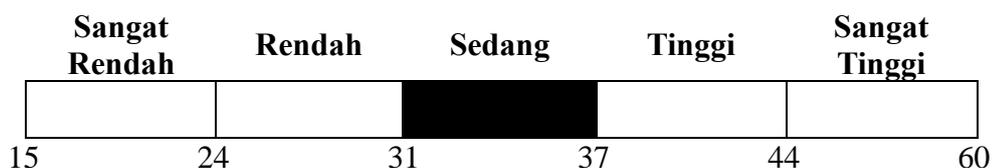
	Empirik	Hipotetik
Skor Minimum	21	15
Skor Maksimum	53	60
Mean (M)	34	37,5
Standar Deviasi	6	17

Deskripsi skor pada tabel menunjukkan skala *UCLA Loneliness Scale Version 3* memiliki rentang nilai empiris dari skor minimum 21 dan skor maksimum 53. Mean empiris didalam tabel tersebut digolongkan ke dalam kategori sedang dengan nilai sebesar 34. Peneliti menyajikan data variabel Kesenian secara lengkap dengan mengacu pada norma kategorisasi dalam tabel berikut

Tabel 14. Norma Kategorisasi Skala *UCLA Loneliness Scale Version 3*

Kategorisasi	Norma	Jumlah	Persentase
Sangat Rendah	$X < 24$	10	5,95%
Rendah	$24 < X \leq 31$	42	25%
Sedang	$31 < X \leq 37$	71	42,26%
Tinggi	$37 < X < 44$	32	19,04%
Sangat Tinggi	$44 < X$	13	7,73%
TOTAL		168	100%

Tabel Tersebut memperlihatkan bahwa terdapat 10 subjek tergolong kategori sangat rendah (5,95%), 42 Subjek dalam kategori rendah (25%), 71 subjek dalam kategori sedang (42,26%), 32 subjek dalam kategori tinggi (19,04%) dan 13 subjek dalam kategori sangat tinggi (7,73%). Data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas subjek yang terlibat dalam penelitian memiliki nilai rata-rata skor kesepian yang tergolong dalam kategori sedang.



Gambar 1. Kategorisasi Kesepian

2. Deskripsi Data Skor Kecenderungan Adiksi *Game Gacha*

Skor pada kecenderungan adiksi game *gacha* terdiri dari 33 aitem, memiliki rentang nilai dari 1 hingga 4. skor skala subjek memiliki variasi dari skor terendah 33 (33×1) hingga skor tertinggi 132 (33×4). Rentang skor keseluruhan adalah 99 ($132 - 33$), serta standar deviasi dihitung dengan membagi pengurangan antara skor maksimum dan skor minimum dengan dibagi 6 ($(132 - 33) : 6$) yang hasilnya yaitu 126,5. Rata-rata hipotesis adalah 148,5 ($(132 + 33) : 2$).

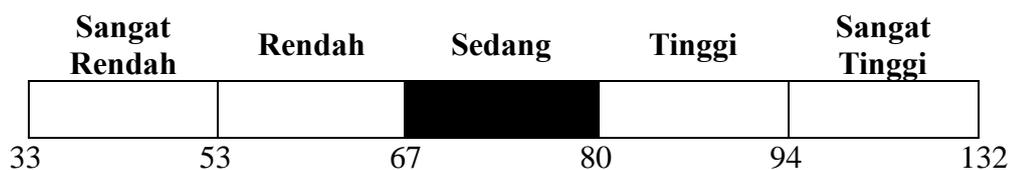
Tabel 15. Deskripsi Skor Pada Skala Game Addiction Scale

	Empirik	Hipotetik
Skor Minimum	37	33
Skor Maksimum	119	132
Mean (M)	74	82,5
Standar Deviasi	14	9

Deskripsi skor pada tabel menunjukkan skala *Game Addiction* memiliki rentang nilai empiris dari skor minimum 37 dan skor maksimum 119. Mean empiris didalam tabel tersebut digolongkan ke dalam kategori sedang dengan nilai sebesar 74. Peneliti menyajikan data variabel kecenderungan adiksi game *gacha* secara lengkap dengan mengacu pada norma kategorisasi dalam tabel berikut.

Tabel 16. Norma Kategorisasi Skala *Game Addiction Scale*

Kategorisasi	Norma	Jumlah	Persentase
Sangat Rendah	$X < 53$	11	6,54%
Rendah	$53 < X \leq 67$	35	20,83%
Sedang	$67 < X \leq 80$	75	44,64%
Tinggi	$80 < X < 94$	36	21,42%
Sangat Tinggi	$94 < X$	11	6,54%
TOTAL		168	100%



Gambar 2. Kategorisasi Kecenderungan Adiksi Game *Gacha*

E. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kesepian dengan kecenderungan adiksi game *gacha* pada komunitas WARNET x Mokurins Hoyoverse Indonesia pada platform media sosial *Discord*. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan teknik korelasi pearson karena data penelitian memiliki distribusi yang normal dan mendapatkan hasil koefisien korelasi (r) antar kesepian dan kecenderungan adiksi game *gacha* sebesar $r_{xy} = 0,357$ dengan signifikansi $0,000$ ($p < 0,05$). Melalui hasil penelitian didapatkan bahwa adanya hubungan positif antara tingkat kesepian dengan kecenderungan adiksi game *Gacha*.

Semakin tinggi tingkat kesepian maka semakin tinggi kecenderungan adiksi game *Gacha* dan semakin rendah tingkat kesepian maka semakin rendah kecenderungan adiksi game *Gacha*.

Hasil Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan adanya pengaruh kesepian dengan kecenderungan adiksi game *gacha* Young Jung et al. (2023); Ismail dkk. (2022). Sesuai dengan penelitian sebelumnya individu yang mengalami kesepian selalu mencoba untuk menghilangkan rasa tidak enak dikarenakan kesepian dengan salah satunya yaitu melarikan diri dari dunia nyata atau *escapism*. Individu yang memilih untuk melarikan diri dari masalah kesepiannya dan tidak fokus untuk menghilangkan masalah kesepiannya secara langsung hanya memperburuk keadaan dimasa depan dan membuat individu memiliki ketergantungan pada pelarian diri sementara. Walaupun pelarian dari kesepian membuat individu merasa lebih nyaman tetapi perasaan tersebut hanyalah untuk sementara. Ketergantungan pelarian individu jika berlebihan dapat menghambat atau bahkan mencegah individu mengatasi masalah yang mendasari dan memperburuk perasaan kesepian dan keterasingan.

Bermain game gacha dipilih sebagai pelarian dikarenakan memiliki cerita yang menarik, hal-hal baru dan menghibur. Tidak hanya itu individu diberikan kesempatan untuk mengekspresikan dirinya secara nyaman dan tanpa takut desakan sosial. Bermain game juga memberikan kesempatan untuk mengambil risiko dan bahkan mencari sensasi dengan membagikan pengalaman bermain di internet. Kesepian dapat menurunkan tingkat gairah atau semangat seseorang serta mengganggu keseimbangan biologis dan psikologis. Dalam hal ini, individu cenderung memainkan game gacha untuk meningkatkan gairah atau semangat yang sempat menurun karena kesepian, serta untuk menjaga keseimbangan biologis dan psikologis. Selain itu, keinginan untuk menjadi bagian dari suatu kelompok (*sense of belonging*) merupakan kebutuhan psikologis dasar manusia, dan mungkin merasa dapat memenuhi kebutuhan psikologis ini dengan bermain game gacha. Namun, walaupun pelarian dari kesepian membuat individu merasa lebih nyaman tetapi perasaan tersebut hanyalah untuk sementara. Pelarian dari kenyataan dengan bermain game gacha dapat menghambat atau bahkan mencegah individu mengatasi masalah yang mendasari dan memperburuk perasaan kesepian dan keterasingan Batmaz & Çelik (2021).

Deskripsi skor skala *UCLA Loneliness Scale Version 3* berdasarkan hasil penelitian tergolong dalam kategori sedang, dan menunjukkan mean empirik sebesar (34) dan mean hipotetik sebesar (37,5) sehingga dapat diketahui tingkat kesepian pada anggota komunitas WARNET x Mokurins Hoyoverse Indonesia.

Deskripsi skor skala *Game Addiction Scale* berdasarkan hasil penelitian tergolong dalam kategori sedang, dan menunjukkan mean empirik sebesar (74) dan mean hipotetik (82,5) sehingga dapat diketahui tingkat kecenderungan adiksi game *gacha* pada anggota komunitas WARNET x Mokurins Hoyoverse Indonesia.

Penjelasan analisis diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara tingkat kesepian dengan tingkat kecenderungan adiksi game *Gacha* pada anggota komunitas WARNET x Mokurins Hoyoverse Indonesia.

F. Kelemahan Penelitian

Adapun sejumlah keterbatasan yang dialami oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian ini adalah tidak ada dilakukannya *try out* atau uji beda daya aitem untuk alat ukur kesepian (*UCLA Loneliness Scale Version 3* yang akan digunakan, kurangnya informasi seperti asal kota responden, waktu bermain dan lain-lain.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah bahwa hipotesis diterima antara kesepian dengan kecenderungan adiksi game *Gacha*. Dengan nilai korelasi $r_{xy} = 0,457$ dengan taraf signifikansi 0,000 dan sumbangan efektif 0,128.

B. Saran

1. Saran bagi anggota komunitas

Anggota yang telah menjadi responden penelitian diharapkan dapat memahami pentingnya mengatur waktu bermain sehingga tidak mengganggu aktifitas pokok seperti bekerja atau akademik, tidak hanya itu tetapi juga melakukan aktivitas sosial seperti berkumpul dan berbincang-bincang dengan teman, sahabat dan keluarga.

2. Saran bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan mampu memasukan variabel penelitian yang lain agar dapat memiliki cakupan yang lebih luas, selain itu juga memperhatikan metode atau cara pengambilan sampel dan meningkatkan jumlah responden.

DAFTAR PUSTAKA

- Alavi, S. S., Ferdosi, M., Jannatifard, F., Eslami, M., Alaghemandan, H., & Setare, M. (2012). Behavioral addiction versus substance addiction: Correspondence of psychiatric and psychological views. *International Journal of Preventive Medicine*, 3(4), 290–294.
- Arif, M. (2022). Profil Internet Indonesia 2022. *SRA Consulting*, June, 1–104. <https://www.slideshare.net/slideshow/profil-internet-indonesia-2022pdf/252436917>
- Aviel Goodman. (1990). Addiction definition and implications. *British Journal of Addiction*, 85, 1403–1408.
- Batmaz, H., & Çelik, E. (2021). Examining the Online Game Addiction Level in terms of Sensation Seeking and Loneliness in University Students. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 8(2), 126–130. <https://doi.org/10.5152/ADDICTA.2021.21017>
- Britt, B. C., & Britt, R. K. (2021). From waifus to whales: The evolution of discourse in a mobile game-based competitive community of practice. *Mobile Media and Communication*, 9(1), 3–29. <https://doi.org/10.1177/2050157920934509>
- Cahya Ramadhani, S., & Jane Tienoviani Simanjuntak, M. (2023). *The Effect of Social Support on Loneliness in Nomadic Students Java Island* [Universitas Pembangunan Jaya]. <https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/4320/>
- Chen, C., & Fang, Z. (2023a). Gacha Game Analysis and Design. *Proceedings of the ACM on Measurement and Analysis of Computing Systems*, 7(1). <https://doi.org/10.1145/3579438>
- Chen, C., & Fang, Z. (2023b). Gacha Game Analysis and Design. *Proceedings of the ACM on Measurement and Analysis of Computing Systems*, 7(1). <https://doi.org/10.1145/3579438>
- Chen, T. T. (2014). Online games: Research perspective and framework. *Computers in Entertainment*, 11(4). <https://doi.org/10.1145/2582193.2633445>
- de Jong Gierveld, J., van Tilburg, T., & Dykstra, P. A. (2009). Loneliness and Social Isolation. *The Cambridge Handbook of Personal Relationships*, May, 485–500. <https://doi.org/10.1017/cbo9780511606632.027>

- Gifford, E., & Humphreys, K. (2007). The psychological science of addiction. *Addiction*, *102*(3), 352–361. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2006.01706.x>
- Griffiths, M. D. (1996). Behavioural addictions: An issue for everybody? *The Journal of Workplace Learning*, *8*(3), 19–25. <https://www.researchgate.net/publication/233809226>
- Hawkey, L. C., & Cacioppo, J. T. (2010). Loneliness matters: A theoretical and empirical review of consequences and mechanisms. *Annals of Behavioral Medicine*, *40*(2), 218–227. <https://doi.org/10.1007/s12160-010-9210-8>
- Holm, A. B., & Günzel-Jensen, F. (2017). Succeeding with freemium: strategies for implementation. *Journal of Business Strategy*, *38*(2), 16–24. <https://doi.org/10.1108/JBS-09-2016-0096>
- Hutten, E., Jongen, E. M. M., Hajema, K. J., Ruiter, R. A. C., Hamers, F., & Bos, A. E. R. (2022a). Risk factors of loneliness across the life span. *Journal of Social and Personal Relationships*, *39*(5), 1482–1507. <https://doi.org/10.1177/02654075211059193>
- Hutten, E., Jongen, E. M. M., Hajema, K. J., Ruiter, R. A. C., Hamers, F., & Bos, A. E. R. (2022b). Risk factors of loneliness across the life span. *Journal of Social and Personal Relationships*, *39*(5), 1482–1507. <https://doi.org/10.1177/02654075211059193>
- Ismail, I. F., Fitriana, M., & Chuin, C. L. (2022). The Relationship Between Loneliness, Personality Differences, Motivation and Video Game Addiction in The Context of Gacha Games In F2p Mobile Games: A Global Setting. *Journal of Engineering Science and Technology Special Issue on IAC2021*, *6*, 1–12. https://jestec.taylors.edu.my/Special%20Issue%20on%20IAC2022/IAC2022_01.pdf
- Kaya, A., Türk, N., Batmaz, H., & Griffiths, M. D. (2023). Online Gaming Addiction and Basic Psychological Needs Among Adolescents: The Mediating Roles of Meaning in Life and Responsibility. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00994-9>
- Khoirun Nisa, A., & Lestari, S. (2023). Loneliness in College Students: How is the Role of Adjustment and Social Support? Kesepian pada Mahasiswa di Kampus: Bagaimana Peran Penyesuaian dan Dukungan Sosial? *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, *14*(3), 322–335.

- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). Predatory monetization schemes in video games (e.g. 'loot boxes') and internet gaming disorder. *Addiction*, *113*(11), 1967–1969. <https://doi.org/10.1111/add.14286>
- Mushtaq, R., Shoib, S., Shah, T., & Mushtaq, S. (2014a). Relationship between loneliness, Psychiatric disorders and physical health? A review on the psychological aspects of loneliness. In *Journal of Clinical and Diagnostic Research* (Vol. 8, Issue 9, pp. WE01–WE04). Journal of Clinical and Diagnostic Research. <https://doi.org/10.7860/JCDR/2014/10077.4828>
- Mushtaq, R., Shoib, S., Shah, T., & Mushtaq, S. (2014b). Relationship between loneliness, Psychiatric disorders and physical health? A review on the psychological aspects of loneliness. *Journal of Clinical and Diagnostic Research*, *8*(9), WE01–WE04. <https://doi.org/10.7860/JCDR/2014/10077.4828>
- NIDA. (2014). *The Science of Addiction*. www.humanconnectomeproject.org
- Nurmagandi, B., & Hamid, A. Y. S. (2020). Predisposing factors associated with online gaming addiction: a systematic review. *Jurnal Profesi Medika : Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan*, *14*(1). <https://doi.org/10.33533/jpm.v14i1.1654>
- Park, C., Majeed, A., Gill, H., Tamura, J., Ho, R. C., Mansur, R. B., Nasri, F., Lee, Y., Rosenblat, J. D., Wong, E., & McIntyre, R. S. (2020). The Effect of Loneliness on Distinct Health Outcomes: A Comprehensive Review and Meta-Analysis. *Psychiatry Research*, *294*, 113514. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2020.113514>
- Perlman, D., & Peplau, L. A. (1998). *Loneliness*. <https://peplau.psych.ucla.edu/wp-content/uploads/sites/141/2017/07/Perlman-Peplau-98.pdf>
- Populix. (2022). Indonesia's Mental Health State & Access to Medical Assistance. *Populix, October*.
- Prawida, R. A., & Wahyuningsih, T. M. (2023). The Analysis of Gacha Game Addiction on the Players' Personal Monthly Expenses. *Undergraduate Conference of Language, Literature, and Culture (UNCLLE)*, *3*(1), 372–382.
- Qualter, P., Vanhalst, J., Harris, R., Van Roekel, E., Lodder, G., Bangee, M., Maes, M., & Verhagen, M. (2015). Loneliness Across the Life Span. *Perspectives on Psychological Science*, *10*(2), 250–264. <https://doi.org/10.1177/1745691615568999>

- Rahman Azis Prasajo, R. A. P. D. A. M. O. H. (2018). *Mengujian Internet Addiction Test (IAT) ke Responden Indonesia*. 7. <https://doi.org/10.31227/osf.io/7ag4w>
- RANDY PRAKOSO TIRTASAMITA. (2020). *In-App Purchases On Mobile Gaming: What Makes Player Willing To Pay Based On Perceived Values Department of Management International Program Faculty of Business And Economics Universitas Islam Indonesia Yogyakarta 2020* [Univesitas Islam Indonesia]. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/30207>
- Saiffudin Azwar. (2020). *Metodologi Penelitian* (16th ed.). Pustaka Pelajar.
- Sussman, C. J., Harper, J. M., Stahl, J. L., & Weigle, P. (2018). Internet and Video Game Addictions: Diagnosis, Epidemiology, and Neurobiology. In *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America* (Vol. 27, Issue 2, pp. 307–326). W.B. Saunders. <https://doi.org/10.1016/j.chc.2017.11.015>
- Suwartono. (2014). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian* (Erang Risanto, Ed.; 1st ed.). ANDI.
- Wolters, N. E., Mobach, L., Wuthrich, V. M., Vonk, P., Van der Heijde, C. M., Wiers, R. W., Rapee, R. M., & Klein, A. M. (2023). Emotional and social loneliness and their unique links with social isolation, depression and anxiety. *Journal of Affective Disorders*, 329, 207–217. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2023.02.096>
- Wu, J. (2023). Implementing Stochastic Products Selling In Mobile Games : Is Gacha Just Gambling ? *Journal of Electronic Commerce Research*, 24(4), 320–337.
- Xue, D. (2020). *Power of Difference Assessment System; Gacha Games as a Safe Form of Entertainment* [Research Paper, University of Virginia]. <https://doi.org/https://doi.org/10.18130/v3-9hhs-kf83>
- Yanguas, J., Pinazo-Henandis, S., & Tarazona-Santabalbina, F. J. (2018). The complexity of loneliness. In *Acta Biomedica* (Vol. 89, Issue 2, pp. 302–314). Mattioli 1885. <https://doi.org/10.23750/abm.v89i2.7404>
- Young Jung, J., Mil Choi, H., Pyo Hong, J., Hyun Kim, M., Hee Park, S., & Hyun An, J. (2023). *Association of game use with Loneliness and Social Isolation: a nationwide Korean study*. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-3205186/v1>